

機動戦士ガンダム

ギオンの野望

制圧作戦報告書



地球連邦軍とジオン公国軍の両モードにおける完全勝利までの道筋を徹底紹介！この本さえ読めば君は名司令官になれること間違いなし!!

Total control operations report

CONTENTS

ギレンの秘密組織知識	6
戦略フェイズコマンド解説	8
行動設定フェイズコマンド解説	10
これで常勝無敗まちがいなし!!	
アーティクニック集	12
キャラクター登場による	
能力解説について	14
全MAP&拠点データ	15
連邦、ジオン共通攻撃ページの見方	28
「地球連邦軍」モード攻略	29
幻の第3勢力モードが出現!! その1	70
「ジオン公国軍」モード攻略	71
「あしもー」の世界を実現!!	
知られざるイベント大公開	112
幻の敵勢力モードが出現!! その2	116
バーフェクトデータファイル	117
キャラクターデータ	118
兵庫データ	123
兵器開発データ	138





STORY

宇宙世纪0079年1月3日。

スペースコロニー「サイド3」は

“ジオン公国”を名乗り、

地球連邦政府に対して宣戦を布告した。

ジオン公国は巨大人型兵器モビルスーツを戦いに投入。

連邦を圧倒し、さらにスペースコロニーを地球上に落下させて
数億もの命を一瞬にして失わせた。

劣勢を嘗める連邦軍は、

ルウム戦役にてレビル将軍をも捕虜にとられてしまう。

連邦軍に不利な形で戦争終結の条約が交わされるかに見えた
そのとき、誰も想像しえなかつた事態が起こった……。



より深くプレイするために

ギレンの野望 基礎知識



ガンダムシリーズソフトの決定版ともいえる「ギレンの野望」。その魅力を十二分に味わうための基礎知識と操作方法を伝授しよう。

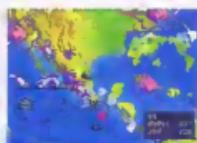
ガンダム一年戦争のすべてが集結!

初代ガンダムが活躍した世界をシミュレーションで体験できる本作。随所に挿入される描き下ろしのアニメムービーでは、テレビや映画で描かれていた幻のエピソードを堪能することもできる。また、ゲームの進め方によっては史実と異なるイベントを起こすことも可能。まさに一年戦争の集大成と呼ぶにふさわしい仕上がりになっている。



▲マニアならずとも感涙ものの一年戦争の秘話や逸話が盛りだくさん。

▶一年戦争のサイドストーリーをも細々しているぞ。



キャラクター同士の会話を再現!

連邦あるいはジオンの総帥となって全軍の采配を振るう!!

このゲームではプレイヤーは軍の総司令官となって、自軍のすべての行動を決定することになる。連邦軍とジオン軍のどちらをプレイするかはゲームスタート時に選択する。どちらの軍でプレイしても、予算の配分や兵器の開発、人事や作戦の発動といった、軍の行く末を大きく左右する決断を自ら行うのは同様だ。また、各部隊の戦闘は地上と宇宙の両マップで同時に進行し、これらすべての部隊の行動も決定する。つまり、全軍の命運はすべて君の手中にあるのだ。



▲どちらの軍を選んでも、内容はボリューム満点!



御采配をお願いします

▲全軍の指揮を決定し、思いどおりの戦略を楽しもう。



▲地上と宇宙の全部隊が一齊に行う戦闘は、見ごたえたっぷり。



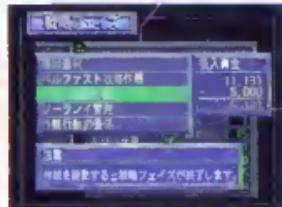
練り込まれた3つの「フェイズ」システムで進行する戦闘

このゲームの進行は、自軍と敵軍に分かれたターン制になっている。自軍と敵軍が1回ずつターンを終えると1ターン終了となる。ここでは自軍ターンで行う3つの「フェイズ」のおおまかな流れについて解説しよう。

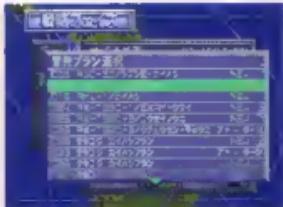


戦略フェイズ

司令官として全軍の方針を定める命令を発動する



▲敵拠点の攻撃作戦開始の指示をはじめ、重要な判断を行うフェイズだ。



▲兵士の部隊への配属や新兵器の開発プランの実行なども行う。

このフェイズで実行するコマンドは、どれも自軍の将来に大きな影響を与えるものばかり。MSの研究に予算を投入して新しいMSの開発をめざすといった、長期的な展望のもとにコマンドを選択する必要がある。自軍の命運を握る重要なフェイズであることを肝に銘じておこう。

行動設定フェイズ

すべての部隊および重要拠点の行動を決定する



▲広大なマップの全域に存在する部隊の行動を決定していくフェイズ。



▲重要拠点では兵器を生産し、自軍戦力の増強をめざせ。

戦略フェイズで決定した戦略を踏まえ、地上と宇宙の両マップ上でさまざまな行動を設定するのがこのフェイズだ。発動された作戦に沿って部隊を移動し、敵への攻撃を設定するほか、ジャブローをはじめとする重要な拠点では開発に成功した兵器の生産を行うこともできる。

行動実行フェイズ

全マップ上で設定した戦闘を開始する



▲ゲージの減り具合を見て、自軍と敵軍の部隊の優劣を推し量ろう。



▲戦闘の様子を緻密に再現した美しいCGアニメも味わえる。

行動設定フェイズで設定した各地の戦闘の指示は、このフェイズで一斉に実行に移される。プレイヤーは見ているだけのフェイズだ。このとき、自軍と敵軍の双方の部隊の耐久力と物資量が表示されるので、ゲージの減り具合を見て次のターンでの出方を考えよう。



戦略フェイズ

コマンド
解説

軍の中核にいるような気分を味わえる独特的のコマンド群をもつ戦略フェイズ。ここではそれらのコマンドを解説する。これを読んで指揮官としての手腕を存分に振るってほしい。

情報

自軍および敵軍の状況を知る

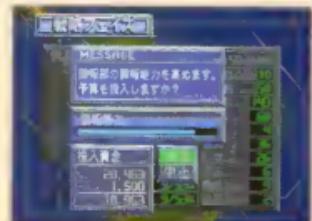
資金や所有する部隊の数、拠点にいたるまで、詳細な情報をお手に確認できるコマンド。自軍の情勢を的確に把握できるので、こまめに使用したいコマンドだ。また、諜報



▲兵士のパラメーターや所属する部隊なども詳しく見られるぞ。

予算を投入することで、敵軍の情勢をも把握できるようになる。敵MSの設計図を入手したり、敵軍の新たな動きを事前に察知できるようになるので、ぜひ活用しよう。

▼総収入をはじめ、詳細な自軍データを確認できる。



▲予算を投入して諜報能力を高めれば、敵の弱点を働きやすくなる。



▲重要拠点での生産状況なども表示されるので便利だ。

研究

兵器開発技術を向上させる

「基礎技術」「MS技術」「MA技術」という3つの分野に研究資金を投入するコマンド。技術が向上すれば、各分野における新兵器の開発を効果的に進めることができる。

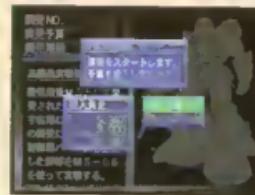


▲投入する研究資金が多いほど、技術レベルの上昇率は高い。

開発

新たな開発プランを実行する

開発プランが提案されている新兵器を、実際に開発するコマンド。開発を終了した兵器は、自軍の各重要拠点で生産が可能になる。戦闘に有利な兵器は積極的に開発しよう。



▲予算を投入すれば開発スタート。開発期間は兵器によって異なる。

▶新プランが提案されると開発が可能になります。



開発NO. 001
開発予算 100
開発期間 1ヶ月



▲開発が終了した兵器は重要拠点で生産可能。実戦に投入できるぞ。

人事 Staff

兵士の配属や 階級の操作を行う

このコマンドを使えば、兵士を任意の部隊に配属させたり、階級を上げたりできる。兵士を昇格させれば、周辺の部隊に与える影響が高まり、全体的な戦力の上昇が見込める。ただし、階級ごとに定員があるため、昇格と降格を組み合わせて使う必要がある。

▶ 人事の対象は重要拠点にいる兵士のみ。



▲ 戰闘を経て経験値がたまると昇格可能。

特別 Special

作戦や計画を発動する

戦況に応じて部下から提案される「攻撃作戦」「開拓作戦」「特殊計画」を実行に移すコマンド。作戦や計画の内容を確認したうえで実行するかどうかを決定する。とくに敵の重要な拠点は、攻撃作戦を実行しないと進入することができないので、ゲームを進めるうえ

で最も重要なコマンドといえるだろう。ただし一部の作戦は、実行することで強制的に戦略フェイズが終了してしまうので注意が必要だ。「特別」内にあるコマンドは、戦略フェイズのすべてのコマンドを実行したあとに選択するのが得策といえる。

▶ 戦は実行できないと作戦は提案されないと。



▶ 作戦を実行すると以後数ターンの間、兵士の士気が上昇する。

セーブ Save

現在の状態を 記録装置にセーブする

現在のゲームの状態を本体またはパワーメモリーにセーブするコマンド。1つのデータをセーブするのに142ブロックの空きが必要だ。セーブは戦略フェイズでしかできないので、こまめにセーブを行うように心がけよう。そうすれば、行動設定フェイズで誤った選択をしてしまっても、やりなおすことができるぞ。



▲ 万が一の場合に備えて、作戦を発動することにセーブしておこう。

COLUMN

作戦行動の委任について

「作戦行動の委任」を選択すると、プレイヤーが操作するのは戦略フェイズだけになる。つまり、行動設定フェイズと行動実行フェイズの2つのフェイズは、CPUが処理してくれるのだ。慣れない方は、行動設定フェイズで誤った選択をしてしまっても、やりなおすことができるぞ。



▲ 委任中はCPUが行動を決定する。

終了 end

戦略フェイズを終了する

戦略フェイズを終了するかどうかを決定するコマンド。実行しそこなったコマンドがないか、確かめてから決定しよう。終了を決定すると、行動設定フェイズに移る。

▶ このフェイズは重要なコマンドが多い。



▲ 戦略フェイズの終了は慎重に行おう。

ベキン攻撃作戦を実行しますか？ [是] [否]





行動設定フェイズ

コマンド
解説

戦略フェイズで全軍の進むべき道を決めたら、今度は行動設定フェイズで重要拠点や各部隊の行動を具体的に決定する。ここでは行動設定フェイズのコマンドについて解説しよう。

数多くのコマンドを整理して身につけておこう

マップ上のさまざまな行動を決定する行動設定フェイズのコマンドは、大きく2つのグループに分類することができる。1

つは、重要拠点の行動を決めるもの。2つめは、各部隊の行動を決めるものだ。整理して覚えておけば、迅速な対応が可能だ。

- ① 重要拠点での行動を決める
- ② 各部隊の行動を決める



1 重要拠点の行動を決めるコマンド

部隊

駐留している部隊を操作する

駐留中の部隊から特定の部隊を選択し、移動をはじめとする操作を行うコマンド。重要拠点から部隊を出撃させるにはこのコマンドが不可欠。



◀ オートによる目標
位置の設定も可能。

生産

兵器を生産する

戦略フェイズで開発が終了した兵器を実際に生産するコマンド。開発が終了していない兵器は生産することができないので覚えておこう。生産するには、兵器に応じた資金や資源が必要で、生産が終わるまでに数ターンかかる。生産が終了した兵器は、部隊として戦地に送り出せる。



◀ 無事に生産が終了したら、すぐに使おう。



廃棄

不要な兵器を廃棄する

重要拠点に駐留している不要になった兵器を廃棄するコマンド。廃棄すれば、その兵器を生産するときに消費した資源を回収することができる。



◀ 古くなつた兵器はどんどん廃棄しよう。

輸送

重要拠点間で部隊を輸送する

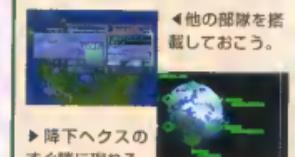
駐留中の部隊を、重要拠点間で輸送するためのコマンド。区間にによって輸送にかかるターン数が変わるので(下の表を参照)、頭に入れておこう。

輸送区間	必要ターン
地上→地上	2
宇宙→宇宙	2
地上→宇宙	3
宇宙→地上	3

打上

宇宙に艦船を打ち上げる

地上の重要拠点のみで実行可能なコマンド。駐留する宇宙戦艦や、HLVを宇宙に打ち上げるときに使う。ターンを消費せずに宇宙へ行ける。



2 部隊の行動を決めるコマンド

移動/攻撃
Move/
Attack

部隊を移動して敵を攻撃する

部隊を移動し、敵を攻撃するためのコマンド。「移動」コマンドで部隊の移動位置を決定したあと、その部隊の射程範囲内に敵がいれば、攻撃を

加えることができる。移動後には、条件によってさまざまなコマンドを使えるので、それらを効率よく使えば、戦いを有利に進められるぞ。



▲移動可能なヘクス
は黄色く表示される。



▲移動後は、引き続
き攻撃が可能だ。

特殊
Special
Function

部隊または人物がもつ特殊能力を使う

部隊や人物が特殊な能力を備えている場合、その能力を使用するコマンド。ミノフスキ粒子を散布する「散布」を含めて3種類ある。



▲他に「攢乱幕」と
「感知」がある。

索敵/能力
Search/
Ability

敵または自軍のデータを見る

「索敵」は、敵軍の未確認部隊の正体を判明させ、部隊情報の獲得や射撃命中率の上昇などをもたらす。「能力」は、索敵によって明らかになった敵軍および自軍部隊の能力を確認する際に使う。

▲索敵後、続いて攻撃も行える。



搭載/発進
Carrier/
Takeoff

部隊を別の部隊に搭載 または 搭載中のユニットを発進する

「搭載」は移動先に艦船などの「搭載能力」をもつ部隊がある場合、その部隊に移動中の部隊を搭載させるコマンド。搭載された部隊はその艦船の中に留まったり、一緒に移動できるうえ、耐久力の回復や物資の補給もされる。「発進」は、搭載されている部隊を艦船から発進して独立させるために使用する。

▲他の搭載が可能だ。
など



▲艦船の移動後には
発進できない。

オート
Auto

設定した場所へ 部隊を自動で動かす

このコマンドを使って部隊の移動先を指定すると、行動設定フェイズが終了するたびに自動的に、目的のヘクスまで接近してゆく。



▲重要な拠点への帰還
などに使うと便利だ。

制圧
Capture

敵の拠点を 自軍の領地にする

敵軍の拠点の上に乗った状態でこのコマンドを使えば、その拠点を自軍の領地にできる。ただし、制圧できるのは、地上ではMSと車両、宇宙では輸送機を除く艦船に限られる。



▲拠点を制圧すれば、
収入や総生産量を増加できる。

COLUMN
局地戦について



▲この戦いで勝てば
重要拠点を制圧可能。

戦略フェイズで展開した作戦に基づいて敵の重要な拠点に「進入」すると、「局地戦フェイズ」が開始される。詳しくはP.20を参照。

これで常勝無敗まちがいなし!!

7大テクニック集

Seven Technique

知っているだけで勝負を圧倒的に有利に進められる7つの超絶テクニックを大公開！ぜひマスターして戦闘に役立てよう!!

初級編

覚えておきたい基本テクニック

1

輸送機と車両を駆使して制圧しまくれ！

重要拠点以外の拠点は、低い

資金で生産できる車両で制圧可能だ。そこで、機動性の高い輸送機に車両を搭載し、拠点付近まで移動して車両を発進、制圧という動作を繰り返そう。自軍の拠点をすばやく簡単に増やすことができるので活用しよう。



▲連邦軍なら、ミデアとG1式戦車の組み合わせが安価なのでおすすめ。



▲車両を輸送機に搭載し、敵のいない敵軍拠点付近まで移動し……。



▲発進直後に制圧する。次のターンで再び搭載し、別の拠点を目指せッ！

2

敵の輸送機は必ず索敵しよう!!

輸送機をはじめとする、他の部隊を搭載できる敵の機影を見たら、絶対に索敵すること。これらの敵を未確認部隊のままにしておくと搭載部隊数の確認ができず、いつのまにか敵が大部隊を発進して応戦できなくなるおそれがあるからだ。これをさけるため、あらかじめ部隊数を確認して軍備を整えておこう。



▲敵輸送機の機影が見えたら、移動力の高い部隊で接近して索敵する。



▲搭載されている部隊数の多寡によって、応戦する部隊の編成も変えるのだ。

3

自軍部隊の周囲のみにミノフスキーパーツを散布すべし！

ミノフスキーパーツを散布するときは、その散布範囲に要注意。敵のいる場所にも散布してしまうと、自軍の攻撃命中率が下がってしまうからだ。そこで、ミノフスキーパーツを散布する部隊をさまざまな位置に移動し、自軍部隊にしか散布されない位置を見つけてから実行しよう。戦局はかなり有利になるはずだ。



▲敵部隊にも散布してしまう位置だったら、部隊の移動からやりなおす。



▲自軍部隊だけにかかる位置で散布。自軍の防御効果だけ上げられるぞ。

4 重要拠点に強力な部隊を駐留させておく

敵の進入に備えて、重要な拠点には比較的攻撃力の高い部隊を駐留させておこう。弱い部隊しか駐留していないと、突然現れた敵を撃破できず、制圧されてしまうぞ。とくに近くに敵の重要な拠点がある場合は要注意だ。



▲弱い部隊しかいないと、敵の進入を阻止できないばかりか……。



▲強力な部隊の派遣が間に合わず、制圧されてしまう危険が大きい。



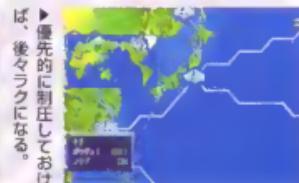
▲ヨーロッパなどの重要な拠点が密集している地域では大切なテクだ。

5 複数の戦略ラインが集まる拠点を制圧

戦略ラインを敵に分断されると、そのラインにつながる拠点の補給能力が失われる。これをさけるには、複数の戦略ラインが伸びる拠点を優先的に制圧すればいい。1本分断されても他のラインから補給できるからだ。



▲3本以上の戦略ラインが集まる拠点を……。



▲優先的に制圧しておけば、後々楽になる。

上級編 名指揮官を目指すならマスターすべし

6 地形を考慮して敵の重要な拠点に進入しろ

敵の重要な拠点への6つの進入口は、局地戦スタート時の自軍部隊のマップ上の初期配置に対応している。これを利用して、部隊が進軍しやすい地形からスタートできるように、各重要拠点ごとに進入経路を変えよう。



▲局地内の地形を考慮して進入口を選べ。



▲他に、敵の本拠地に近い入り口から進入するというテクニックもある。

7 敵の地上降下を阻止する必殺テクニック

宇宙にいる敵の戦艦やHLVは、6つの降下ヘクスを通過して地上に降下してくれる。しかし、降下ヘクス上に自軍の部隊を配置てしまえば、敵の部隊は降下できなくなる。そこで、6つの降下ヘクスすべてを自軍の部隊で塞ぎ、敵の地上降下手段を完全に奪ってしまおう。そうすれば、敵部隊の地上への派遣は

重要拠点間の輸送のみになるので、突如降下してくる攻撃を防ぐことができる。ぜひマスターしておきたいテクだ。



キャラクター配属による能力変化について

すべてのキャラクターを有効に配属しよう!!

戦略フェイズの「人事」コマンドでキャラクターを部隊に配属すれば、大幅な戦力アップが見込める。そのキャラクターが操る兵器の性能が上昇したり、その周辺の部隊の戦力を上げることだって可能なのだ。このページでは、それら戦力アップの上昇率をまとめてみたぞ。



▲キャラクターは戦闘をする度に経験値が上がる。積極的に配属しよう。

▼キャラクターを配属していれば、戦闘中の会話を楽しむこともできる。



1 キャラクターは部隊の性能を極限まで引き出すっ!

キャラクターを部隊に配属すれば、そのキャラ自身がもつ能力に応じて部隊の総合的な戦力が強化される。右の表を見て、兵器とキャラの有効な組み合わせを探そう。とくにニュータイプ(NT)能力を備えたキャラは、部隊強化に著しく貢献するぞ。

■能力変化計算式

総合能力値	兵器の能力値	キャラクターによって加算される能力値
耐久力	(耐久力)	+ (耐久) × 4
格闘武器命中率	(格闘武器命中率)	+ (格闘) × 4
射撃武器命中率	(射撃武器命中率)	+ (射撃) × 4
攻撃回避率	(攻撃回避率)	+ (反応) × 2 + (そのキャラクターのNT能力) × 5
格闘攻撃回数	(格闘攻撃回数)	+ (格闘) × 2 + (そのキャラクターのNT能力) - 2
射撃攻撃回数	(射撃攻撃回数)	+ (射撃) × 2 + (そのキャラクターのNT能力) ÷ 2

2 キャラクターを配属した周辺の部隊の戦力も強化されるっ!!

同一スタックの他の部隊に与える影響

キャラクターが配属されている部隊と同じスタック内に、キャラが配属されていない部隊があれば、その部隊には「指揮効果」を与えることが可能。指揮効果による部隊強化率はキャラの階級によって2通りある。

■少尉未満のキャラクターの指揮効果

影響を受ける 部隊の総合能力値	その部隊や兵器が 本来もつ能力	キャラクターによって 加算される能力値
部隊の士気	(士気)	+ (そのキャラクターの 魅力) × 1
その部隊の兵器の 攻撃命中率	(攻撃命中率)	+ (そのキャラクターの 指揮) × 1
その部隊の兵器の 攻撃回避率	(攻撃回避率)	+ (そのキャラクターの 指揮) × 0.5

■少尉以上のキャラクターの指揮効果

影響を受ける 部隊の総合能力値	その部隊や兵器が 本来もつ能力	キャラクターによって 加算される能力値
部隊の士気	(士気)	+ (そのキャラクターの 魅力) × 2
その部隊の兵器の 攻撃命中率	(攻撃命中率)	+ (そのキャラクターの 指揮) × 2
その部隊の兵器の 攻撃回避率	(攻撃回避率)	+ (そのキャラクターの 指揮) × 1

周辺の部隊に与える影響

キャラクターが配属されている部隊は、周辺にいる部隊に影響をおよぼし、部隊を強化する。この影響がおよぶ範囲を「指揮範囲」と呼び、キャラの階級によってその広さは変わる。

■指揮範囲内の部隊の強化

影響を受ける 部隊の総合能力値	その部隊や兵器が 本来もつ能力	キャラクターによって 加算される能力値
部隊の士気	(士気)	+ (そのキャラクターの 魅力) × 1
その部隊の兵器の 攻撃命中率	(攻撃命中率)	+ (そのキャラクターの 指揮) × 1



指揮範囲はキャラクターを部隊に合わせると分かれる。

全MAP & 拠点データ



宇宙MAP&拠点

2つの中立都市と6つ

の降下ヘクスに注目!!

宇宙にある2つの中立都市を制圧することはできない。しかしゲーム開始からしばらくは、貿易という形で中立都市から資金を得ることが可能だ。また、マップ中の地球に重なるように配置された6つのヘクスは、部隊を地上へ降下させるために使用する「降下ヘクス」というもの。「大気圏突入能力」をもつ部隊をこのヘクス上に移動させ、コマンドで「突入」を選択すれば、それぞれのヘクスに対応した地域へ降下することができる。



▲6つの降下ヘクスのそれぞれが、地上の6つの地域と対応している。



点データ

宇宙には、5カ所の重要拠点と12カ所の拠点が、広く分散して存在する。互いの位置関係を覚えておくと便利だ。

重要拠点データ

① ソロモン	P.20へ
収入／生産量	250／100

② ア・バオア・クー	P.21へ
収入／生産量	300／100

③ S3-スムシティ	P.21へ
収入／生産量	999／250

④ グラナダ	P.22へ
収入／生産量	400／500

⑤ ルナ2	P.22へ
収入／生産量	300／250

各拠点データ

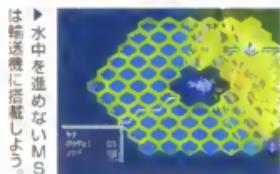
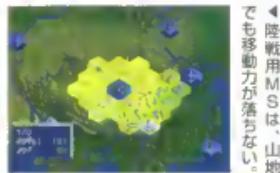
NO.	拠点名	収入	生産量
6	サイド1-1	0	50
7	サイド1-2	0	50
8	サイド2-1	0	50
9	サイド2-2	0	50
10	サイド3-1	250	50
11	サイド3-2	250	50
12	サイド4-1	0	50
13	サイド4-2	0	50
14	サイド5-1	0	50
15	サイド5-2	0	50
16	サイド6	300	150
17	フォンブラウン	600	300

地上MAP&拠

地形に合わせて 兵器を使い分けよう

大洋や山岳地帯、砂漠など、さまざまな地形のある地上では、それぞれの地形に対して適性の高い兵器を使い分けると戦いややすい。例えば陸戦用に開発されたMSは、山岳地帯で高い機動力を発揮できる。また、広い海を渡る際には、部隊をまとめて輸送機などに搭載すれば、効率よく移動することが可能だ。

地上MAP&拠点データ



各拠点データ

NO	拠点名	収入	生産量
①	メカ	60	20
②	ロンドン	100	10
③	パリ	80	20
④	マドリード	60	20
⑤	ストックホルム	30	30
⑥	レニングラード	50	50
⑦	ベルリン	100	50
⑧	ローマ	90	20
⑨	イスタンブル	50	30
⑩	モスクワ	60	90
⑪	ダカール	50	50
⑫	ガダメス	30	30
⑬	カairo	80	50
⑭	エルサレム	70	40
⑮	テヘラン	50	30
⑯	ラゴス	40	40
⑰	エンジャメナ	30	30
⑱	キンシャサ	30	30
⑲	ケープタウン	80	80
⑳	マダガスカル	30	40
㉑	スペルドロフスク	30	40
㉒	バイコヌール	70	70
㉓	デリー	70	40
㉔	ノリリスク	30	30
㉕	ノボシビルスク	30	50
㉖	ティクシ	30	30
㉗	ヤクーツク	30	30
㉘	ウランバートル	30	50
㉙	チョンチン	30	30
㉚	バンコク	70	20

点データ

10カ所の重要な拠点と61カ所の拠点がある地上。下のデータ表をもとに、収入や生産量の高い拠点の制圧をめざそう。



重要拠点データ

① ベルファスト P.23へ

収入／生産量 350／150

② オテッサ P.23へ

収入／生産量 200／999

③ キリマンジャロ P.24へ

収入／生産量 150／500

④ マドラス P.24へ

収入／生産量 250／250

⑤ ベキン P.25へ

収入／生産量 200／250

⑥ トリンントン P.25へ

収入／生産量 200／350

⑦ ハワイ P.26へ

収入／生産量 300／200

⑧ カリフォルニア P.26へ

収入／生産量 300／400

⑨ ニューヨーク P.27へ

収入／生産量 500／150

⑩ ジャブロー P.27へ

収入／生産量 600／600

NO.	拠点名	収入	生産量	NO.	拠点名	収入	生産量
①	ジャカルタ	30	30	⑨	ハイリバー	30	30
②	マガダン	30	30	⑩	バンクーバー	60	30
③	ペトロバブロスク	30	40	④	チャーチル	30	30
④	ウラジオストック	30	50	⑤	デンバー	50	40
⑤	ソウル	60	20	⑥	シカゴ	100	40
⑥	トウキョウ	150	10	⑦	メキシコシティ	50	30
⑦	ホンコン	80	10	⑧	ゴートホーブ	30	30
⑧	マニラ	30	40	⑨	シェフェルバレー	30	30
⑨	ニューギニア	20	40	⑩	セントジョーンズ	30	30
⑩	ダーウィン	30	30	⑪	ハバナ	50	30
⑪	アリススプリング	30	50	⑫	ボゴタ	30	30
⑫	バース	30	30	⑬	リマ	30	40
⑬	ニュージーランド	30	60	⑭	サンティアゴ	30	30
⑭	アナディリ	30	30	⑮	リオデジャネイロ	50	30
⑮	ノーム	30	30	⑯	ブンタアレナス	30	30
⑯	アンカレジ	30	30				

重要拠点における「局地戦フェイズ」について

局地戦突入時の1ターンの流れ

ターンのはじまり



局地戦では連続で5回戦闘を行う

自軍または敵軍の部隊が相手の重要拠点に進入すると、拠点内の戦いを扱う「局地戦フェイズ」が始まる。局地戦フェイズは通常の戦闘のあとに引き続き

行われ、その間のターンの流れは左図のようになる。局地戦フェイズで自軍と敵軍の間で5回攻守を交替すると、1ターン終了となる。この流れは、どちらか一方の軍のすべての部隊が拠点からいなくなるか、拠点が制圧されるまで続けられる。



▲局地戦フェイズで敵から重要拠点を奪取すると、収入と生産量が大幅にアップする。



戦闘は5回めごとに中断される。



地形上の特徴

地球とア・バオア・クーとの中間付近に位置する重要拠点。その立地から、連邦、ジオン両軍にとって、宇宙での主導権を握るために前線となりうる。

攻守のポイント

中央の本拠地を取り囲むように配置された5つの防衛ポイントを、いかに数多く確保するかが攻守共通のポイント。補給を繰り返しつつ敵を撃破すべし。



*MAP内の★は拠点を、●は防衛ポイントを表わしています。



**2 公国軍最終防衛ライン
AO-BAU-KU
ア・バオア・クー**

収入 300
生産量 100

地形上の特徴

この重要拠点と、サイド5周辺の2つの拠点を合わせて自軍の領地にしておけば、戦略ラインを通じて部隊を迅速に地球へ降下させられる。

攻守のポイント

本拠地がマップの上の方にあるため、攻めるときは上から進入しよう。また、防戦時は本拠地近くの4つの補給ポイントを抑え、敵を物資切れさせよう。



**3 ジオン公国の総司令部
S3-ZUM CITY
S3-ズムシティ**

収入 999
生産量 250

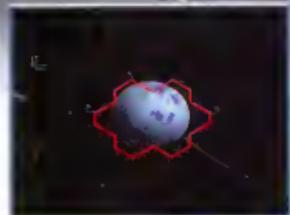
地形上の特徴

ジオン本土がある公国軍の最重要拠点。グラナダに近く、その距離はわずか6ヘクス。移動力の高い兵器ならば、1回の操作で両拠点間を移動できる。

攻守のポイント

本拠地がマップ中央よりやや左上にあるので、進入する際には重要拠点の左側から攻め入るのが得策。守る側は、本拠地の左側の守備を固めておこう。





**4 資源豊かな月面基地
GRANADA グラナダ**

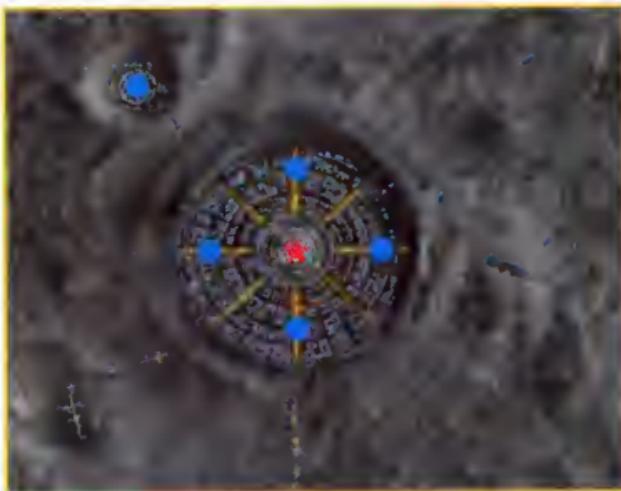
収入 400
生産量 500

地形上の特徴

地球から遠い月面にある重要拠点。しかし、収入、生産量とともに非常に高く、資源の乏しい宇宙において、この拠点を掌握する軍はすこぶる有利である。

攻守のポイント

侵攻する場合、左上の防衛ポイントの活用が鍵となる。守る際は、中央付近にある本拠地と4つの防衛ポイントで待機し、接近を試みる敵を倒していく。



**5 最も地球に近い衛星拠点
LUNAR2 ルナ2**

収入 300
生産量 250

地形上の特徴

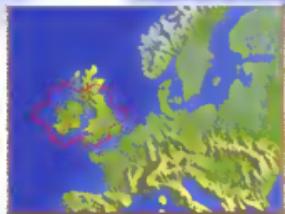
宇宙にある他の4つ的重要拠点から遠く離れた場所に存在する拠点。しかし、目と鼻の先に地球があり、地球付近での戦闘には強力な後方支援が可能だ。

攻守のポイント

攻略の際は左右から進入し、左右の端にある補給ポイントを足がかりに挟み撃ちしよう。防戦時は、防衛ポイントを奪った敵を集中攻撃して奪回に励もう。



MAP内の★は拠点を、●は防衛ポイントを表わしています。



1 ヨーロッパの後方支援要塞

BELFAST

ベルファスト

収入 350

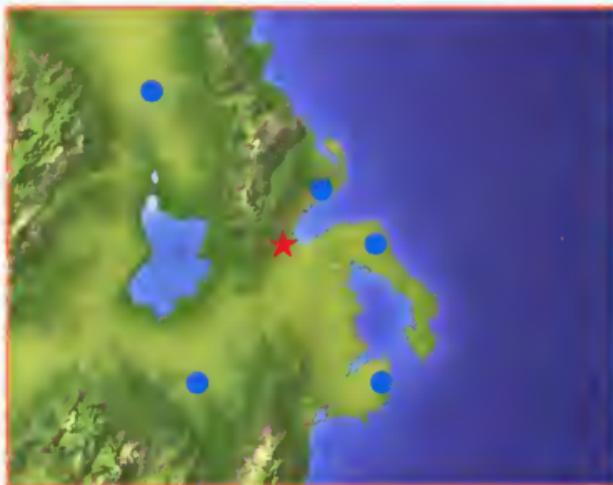
生産量 150

地形上の特徴

地上マップ西端のイギリスにある重要拠点。周りを海に囲まれているため、守りに強い。自軍のものにすればヨーロッパ周辺の戦闘を後方から支援可能だ。

攻守のポイント

西側の平地と東側の海から同時に攻め入り、敵戦力を攪乱しながら進軍しよう。守備の際は、陸地の狭い部分に自軍部隊を配置して敵の進軍を阻止しよう。



地上MAP & 拠点データ



2 生産量最大の鉱山地帯

ODESSA

オデッサ

収入 200

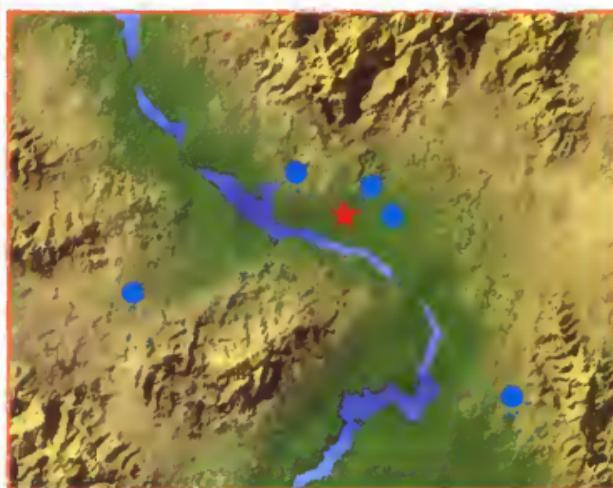
生産量 999

地形上の特徴

黒海のすぐ近くにある拠点。その生産量「999」は破格の数値で、全重要拠点の中でも最高。ここを占有しているかいないかで戦いの流れが大きく変わる。

攻守のポイント

マップ中央よりやや北に本拠地があるので、北の山岳地帯から進軍しよう。本拠地の西から南を流れる川を防衛ラインとして利用すれば、守りやすい。





3 嶮険な地形に守られた拠点

KILIMANJARO

キリマンジャロ

収入 150

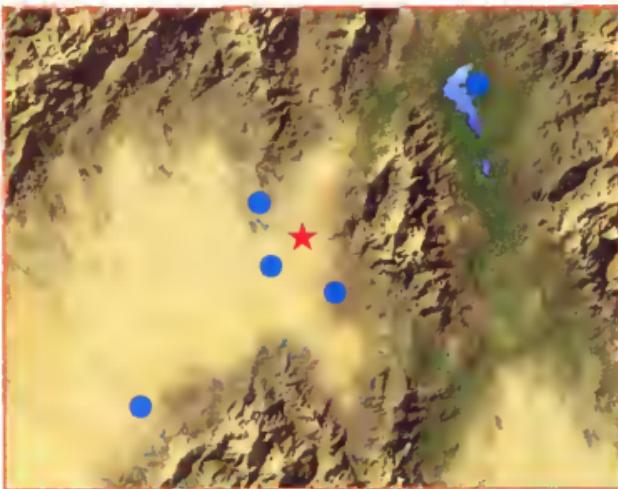
生産量 500

地形上の特徴

アフリカ大陸の内陸部にある拠点。山岳地帯という地形のため、攻めにくく守りやすい重要な拠点といえる。生産量が高いので、自軍の領地にしておきたい。

攻守のポイント

西側に広がる砂漠から陸戦用の部隊で進入し、いっさくに本拠地まで奇襲をかけよう。守備側は、本拠地近くの3つの防衛ポイントを押さえて迎撃すること。



4 南アジアの要衝

MADRAS

マドラス

収入 250

生産量 250

地形上の特徴

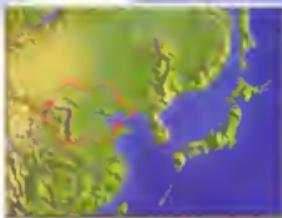
インド亜大陸に位置する重要な拠点。オデッサやペキン、そしてトリントンなどの拠点と近いため、他の拠点へ侵攻する際の足がかりとして有效地に使える。

攻守のポイント

本拠地がマップ中央よりやや西にあるため、侵攻は西から行うこと。防衛時は、海側からの敵の上陸に細心の注意を払いつつ、平地の部隊を迎撃すること。



* MAP内の★は拠点を、●は防衛ポイントを表わしています。



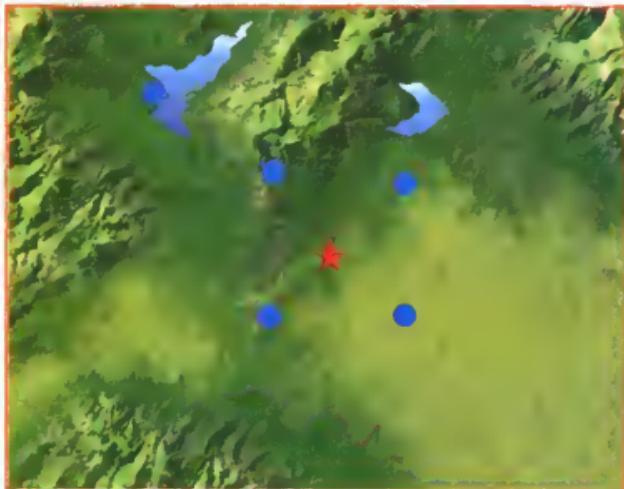
5 東南アジア制圧の要

PEKING

ペキン

収入 200

生産量 250



地形上の特徴

アジア大陸の東端に存在する基地。収入や生産量はそれほど多くないが、周囲の半島などに拠点が数多くあり、これらの拠点を制圧する起点となりうる。

攻守のポイント

北の山岳地帯側と、南東の平地から同時に進入すれば、敵を陽動しやすい。進入された側は、敵が防衛効果の高い山地から下りてくるのを待って迎撃しよう。



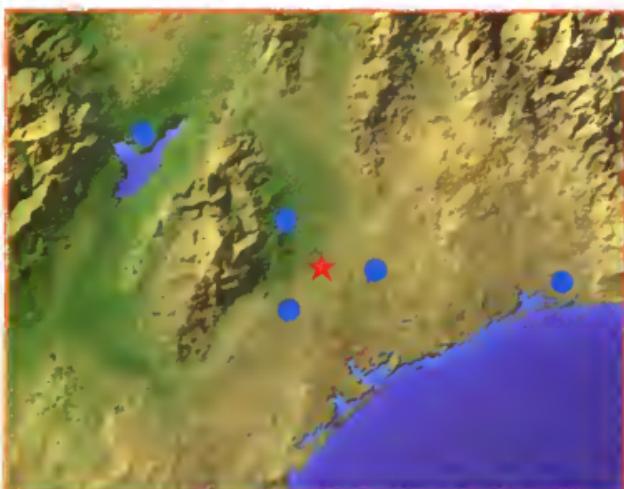
6 オセアニア制覇への前進基地

TRINGTONE

トリントン

収入 200

生産量 350



地形上の特徴

オーストラリア大陸東端に位置する重要拠点。大陸全体が海に囲まれた立地のため、防衛に適している。ただし、大気圏を降下して突如現れる敵には注意。

攻守のポイント

攻守ともに、本拠地西側の山脈を占有できるか否かに勝敗の行方は大きく左右される。山上から平地の敵へ遠距離攻撃を行えれば戦局は非常に有利になる。



7 太平洋の中継拠点
HAWAII ハワイ

収入 300
生産量 200

地形上の特徴

太平洋の中央付近に孤立したように存在する拠点。その地勢ゆえ攻め込みにくいが、一度自軍の拠点として攻め落とてしまえば磐石の要塞となる。

攻守のポイント

陸地が非常に少ないため、攻撃時は輸送機や航空戦力を大量に投入したい。防戦時は、敵の上陸を決して許してはならず、海上ですべての敵を撃破しよう。



地形上の特徴

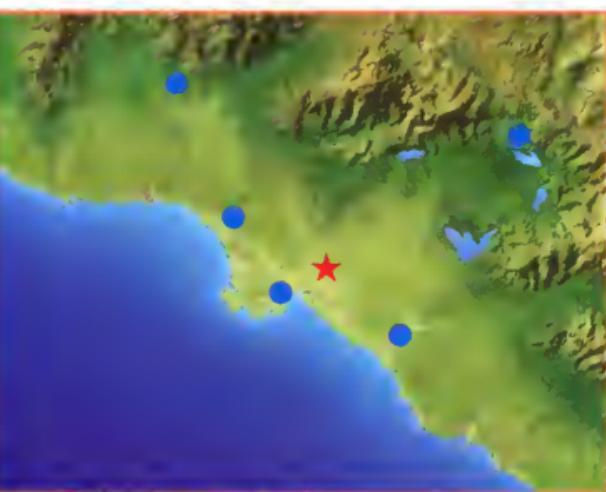
北米大陸の西海岸沿いにある重要拠点。北米から太平洋を横断する際の起点となる。収入、生産量ともに比較的多く、ぜひ手に入れておきたい。

攻守のポイント

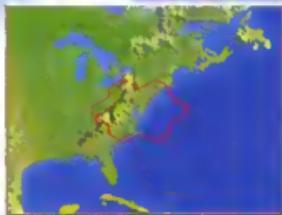
攻撃するときは、本拠地に近く平地が広がる東側から進入しよう。防戦時は、対潜兵器を装備した部隊を海側に配置しつつ、平地から来る敵を迎撃とう。

8 山と海に囲まれた堅牢な要塞
CALIFORNIA カリフォルニア

収入 300
生産量 400



* MAP内の★は拠点を、●は防衛ポイントを表わしています。



9 収入の高い富める都市
NEW YORK
ニューヨーク

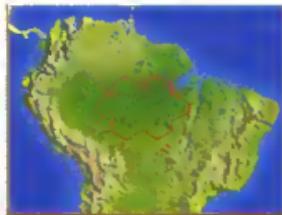
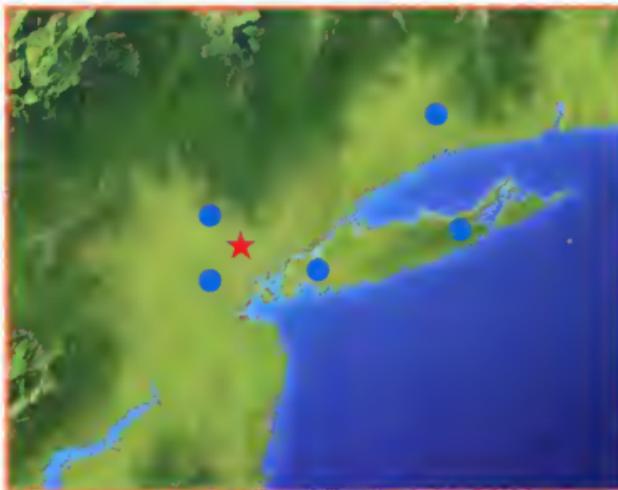
収入 500
生産量 150

地形上の特徴

北米大陸東海岸に位置する重要拠点。収入が高く、カリフォルニアと合わせて自軍の拠点にしておけば、敵軍に対してかなり有利な経済状態を保てる。

攻守のポイント

東側の海を背後にし、本拠地を囲むように部隊を配置すれば守りやすい。逆に侵攻するときは、潜水艦などで東側の半島に部隊を上陸させて進軍しよう。



10 密林にひそむ連邦軍総本部
JABURO
ジャブロー

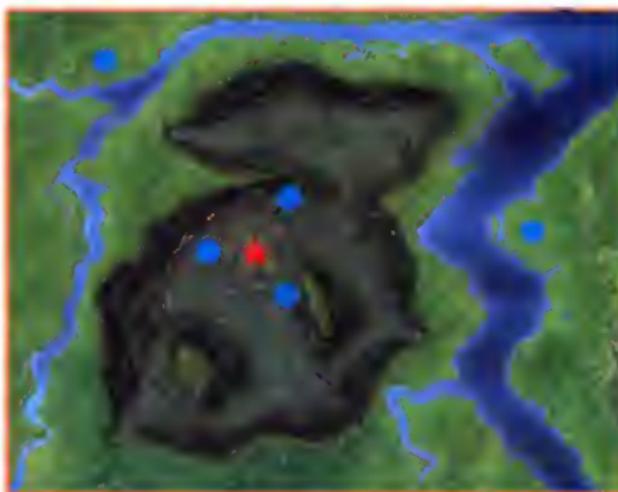
収入 500
生産量 500

地形上の特徴

南米中部にある地球連邦軍の最重要拠点。敵の進軍ルートは、北米からの南下と、大気圏降下の2つに絞られる。これらの動きに十分に気を配っておこう。

攻守のポイント

攻撃時は、3ヵ所ある洞窟の入り口から同時に進入し、敵戦力を拡散しよう。防衛時は、味方部隊でこれらの入り口を塞ぎ、敵の進入を阻止しよう。





攻略ページの見方

本書では、連邦・ジオン両軍の“完全勝利”までの流れを詳しく解説している。攻略に入る前に、その見方を確認しておこう。



1 目標ターン数

攻略編では、4ページを1ブロックとしてまとめ、攻略の流れを解説している。「目標ターン」は、各ブロックの攻略内容を実行する際の、めやすのターン数として表示している。

2 作戦フローチャート

そのブロックで実行しておくべきおもな行動をフローチャートにした。戦略フェイズにおける作戦発動のタイミングや、行動設定フェイズでの部隊の進め方などを具体的に示している。

3 戦略フェイズの攻略

そのブロック内で優先的に行すべき戦略フェイズでの行動を示した。両軍ともに、総資源や新型MSの開発時期などを十分に考慮したうえで項目をあげているので、参考にしてほしい。

4 行動設定フェイズの攻略

各ブロックの行動設定フェイズにおける、効果的な兵器の生産方法や、部隊の進軍ルートを明記。広大なマップの諸地域で、同時進行で何を行るべきかをわかりやすく解説している。



▲兵器を廃棄する最良の時期もわかるぞ。

5 キャラクター専用

このゲームには一年戦争を舞台にした小説や外伝のキャラクターも登場する。そんなキャラを紹介した。



◆君は何人知っている?

6 重要イベント専用

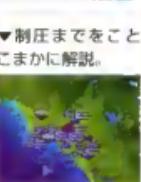
攻略の流れに沿って進むと起きる重要なイベントを紹介。原作にはない新しい展開もあるぞ。



▲あの名シーンが甦る場面もある。

7 重要拠点攻略

作戦を展開して敵の重要拠点へ攻め入る際、その拠点内で戦い方を解説。「序盤戦」「中盤戦」「終盤戦」と段階を分けて、効率よく敵の重要拠点を制圧するまでを指南する。



▲敵拠点への進入の仕方から……。

地球連邦軍

モード攻略



「地球連邦軍」モードにおける完全勝利への道を紹介しよう。さまざまな作戦や計画の効果的な発動時期や有効な部隊配備法などを解説し、ジオン本土陥落まで君をサポートするぞ。

目標ターン:001~012

V作戦実行から ペキン攻略作戦実行まで

連邦軍の場合、はじめに攻略する重要な拠点はペキンである。しかし、ゲームを始めたばかりの連邦軍の戦力は整っていないので、すぐには攻略できない。まずはジオン軍のMS戦力に対抗すべくV作戦を実行する。そして新兵器を開発、生産して戦力の強化に努めよう。



▲MSの戦力差を埋めるために実験された「V作戦」。連邦軍で独自のMSが開発されるまでは、能力の劣る武器を物量でカバーして戦うのだ。

作戦フローチャート

情報・基礎研究に
資金投入

V作戦実行

ビンソン計画の実行

各地のジオン軍勢力
の排除

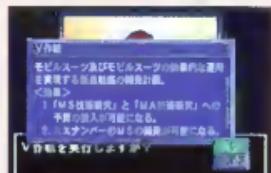
ペキン攻略作戦の
実行

戦略フェイズ

V作戦・ビンソン計画で戦力を強化しよう

MSはジオン軍が最初に開発したもので、この戦力によって戦局はジオン軍に大きく傾いた。これを打開すべく提案されたのがV作戦だ。V作戦とは連邦軍のMS開発プロジェクトのこと、これを実行して連邦軍ははじめてMSの開発ができるようになる。ビンソン計画は兵器搭載可能

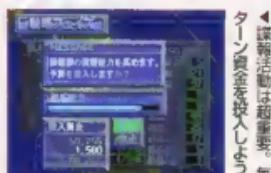
な戦艦の開発計画でベガサスやマゼランSなどを開発する。



▲原作ではこのV作戦が発端で、後に有名な第13独立戦隊が誕生した。

情報・研究に積極的に資金を投入しよう

情報活動に資金を投入するとジオン軍の作戦行動や戦力開発の情報を入手できる。ジオン軍のMSを連邦軍で開発したり、戦況を有利に進めるイベントを起こせるようになるのだ。研究活動は資金に余裕がある序盤で5~6レベルまで引き上げておけば、ジムやボールといった基本のMSの生産が可能になる。役立つ兵器を開発して生産していくば拠点攻陥もラクになるぞ。



▲情報活動は超重要。毎ターン資金を投入しよう。
▶基礎研究を行うと兵站の生産価格が安くなる。

行動フェイズ

ジオン軍の侵攻を阻止して拠点を制圧していこう!!

行動フェイズで重要なのは、ジオン軍の戦力を効率よく排除していくこと。しかし、ジオン軍のMS部隊は強力。最初は効率よくとはいえないが、重要拠点で兵器をどんどん生産して、物量で対抗しよう。



連邦軍の重要拠点付近の攻防

地上では、連邦軍の重要拠点を目指してジオン軍戦力が侵攻してくる。初期配備されている戦力だけで戦うのは無理なので「2~3ターンかけて戦力を整える→戦闘」という行動を繰り返してジオン軍の戦力を削っていく。オッ



サとキリマンジャロの2つの重要拠点付近以外は、大きな戦力は増援として登場しない。ジオン軍勢力を倒した時点で戦力を撤収させて拠点攻略のための準備に努めよう。



▲キリマンジャロ付近は激戦区。MSが強化されたら一気に制圧したい。

デブロッグを主戦力にして攻めよう

爆撃機デブロッグはドップなどの飛行戦力は攻撃できないものの、MSに強い戦力。このデブロッグと61式戦車を中心に隊列を組めば、ジオン軍のMS部隊にも対抗できる。



トリントンとマドラスでベキン攻略準備開始

重要拠点の一つ、ベキン攻略の戦力はトリントンとマドラスから発進する。トリントンからは潜水艦に61式戦車を搭載し発進。マドラスからはデブロッグと61式戦車、ミディアを陸路で発進させ、ベキン周辺まで進めておこう。戦力数としては、1スタック3部隊として61式戦車を5~6スタック、デブロッグも5~6スタック、ミディアを2機くらい発進させれば十分だろう。



潜水艦はM型がおすすめ！

U型潜水艦と比べて値段は高く移動力も低いM型だが、搭載数が8機と物量頗みの連邦軍向き。M型2隻に61式戦車を搭載しベキンに接近だ。



ルナ2周辺では守りを固めよう

連邦軍の宇宙での重要拠点はルナ2だけで、戦力も少なく苦しい状況。地上の制圧が完成するまではルナ2では守りを固めよう。防衛戦力が整ったら「ジオン戦力がルナ2接近⇒大部隊で迎撃⇒撤収」という戦法を繰り返そう。戦力や物資を回復させつつ戦えるので、戦力が消耗しにくく経済的なのだ。



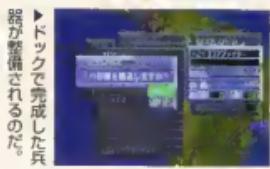
▲初期配備されているサラミスやSフィッシュも撤収させ、ルナ2防衛の戦力に組み込もう。

Sフィッシュは使える戦力だ

Sフィッシュは生産に2ターン要するが、移動力、攻撃力ともに高く有力な兵器である。MS戦力が整うまでは宇宙戦での中心戦力になるので大量に生産しよう。

開発した新兵器を生産・輸送しよう

新兵器はジャブローで開発されジャブローのドックに入る。1機しか生産できないガンダムや宇宙専用のMA、戦艦などは、ジャブローに置いたままでは活用できないのでどんどん輸送しよう。また、他の重要拠点で兵器の生産が間に合わないという場合、ジャブローやマドラスといった比較的安全な重要拠点で生産した兵器を輸送して使おう。



▲ジャブローでは、新兵器が開発される。

▲ドックで完成した兵器が輸送されるのだ。

敵MSの発進前に母艦を叩け

戦艦に搭載されているMSは、戦艦ごと沈めることができる。MSを搭載した戦艦は囲んで、MSの発進スペースをなくしてから倒そう。



▲囲むことができなかったら数機のMSと戦うことを覚悟しよう。

このイベントを見たか?

テレビでは描かれなかった「V作戦」実行フィルム

TVではジオン軍の偵察部隊がサイドフでガンダムを発見したことで発見したことでV作戦。ジオン軍側の断片的な情報とホワイトベースの乗組員の視点で描かれていたこのV作戦を、自分が連邦軍司令官となって実行すると、その内容が大局的に見て取れるようになる。連邦軍上層部の考え方や、当時のMSの定義、V作戦実行の意味など、知るほどにそ

の重要性が理解できる。V作戦が実行されなかったら、史実どおりに連邦軍が勝つことはなかっただろう。



▲戦争は発明の最先端というが、V作戦はその最先端の一つだった。



▲戦場でしかMSの脅威は分からぬ。

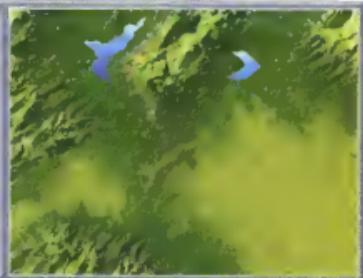


▲上層部の説得にかかるなかつた。

重要拠点攻略

ペキン

陸地に囲まれたペキンの本拠地。周囲のほとんどは平野で構成され進軍しやすい。序盤でジオン軍戦力も少ないので、軽く攻略してしまおう。



序盤戦

左からデブロック部隊、右は潜水艦で強襲せよ!!

ペキンの西側からはマドラスより発進されたデブロックとミニアに搭載された61式戦車を投入。東側からは潜水艦を陸づけし61式戦車を投入しよう。進軍は、陸空ともに攻撃できる戦車に合わせる必要がある。移動速度は遅くなるが攻撃力に期待できるのだ。



▲MSなしでMSを叩くには数で勝負。3倍以上の戦力が必要だ。



▲最初の布陣。まずは少しずつ進んでジオン軍の出方を見よう。

中盤戦

敵MSは囲んで撃破、航空部隊は戦車で攻撃

デブロックは対MS用兵器なのでドップなどのジオン軍航空部隊は戦車で倒すしかない。ジオン軍がMSと航空部隊の混合で部隊を編制してたら、戦車とデブロックで同時に攻めて撃破しよう。1機を6方向から攻撃できるので、囲むようにして倒そう。



▲デブロックが航空戦力の攻撃を一方的に受けないように戦車と隊列を。



▲MSを相手にするときは、デブロックと戦車で囲むようにして攻撃しよう。

終盤戦

拠点で物資を補給し、本拠地に攻め込もう

移動と攻撃を3ターンくらい続けると、デブロックの物資は底を突く。移動能力が低下する前に拠点に戻り、物資を補給しよう。敵を残して制圧すると、残ったジオン軍戦力がペキン周辺に出現することになるので、局地戦フェイズで全滅させるようにしたい。



▲ミニアでも物資の補給ができる。各ユニットの補給はこまめにしておこう。



▲局地戦は何ターンかかってもOK。敵を全滅させると戦力の回復も早い。

目標ターン:013~020

オデッサ周辺の制圧と ハワイの攻略

ペキンを制圧すると提案されるハワイの制圧作戦。これとオデッサ周辺のジオン軍戦力の排除が次の目標である。オデッサ周辺に宇宙からMSを搭載したジオン軍のHLVが突入してくれる。この、MSを搭載したままのHLVを破壊できる戦力を待機させるのがポイントだ。



▲「RXシリーズ回収作戦」も重要な作戦。V作戦が終了したことでも連邦軍戦力は強化される。戦局を巻き返すだけの力はまだないが追い風にしたい。

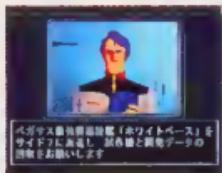
作戦フローチャート



戦略フェイズ

RXシリーズの回収作戦の実行

V作戦を実行させて新型MSの開発が終了すると、その試作機や研究結果をジャブローに持ち帰るべくRXシリーズ回収作戦が提案される。実行すればバオロ・カシアスを艦長としてホワイトベースをサイド7に向わせることになる。このRXシリーズ回収作戦はMSの開発データをジャブローに持ち帰り、ジムやガンダムの発展、改良機を作るうえで欠かせない作戦なのだ。



▲V作戦終了が報告され
回収作戦が提案される



▶ホワイトベースとバオ
ロ艦長が回収に向かう。
「はい、バオの運営なら問題ありません
ただちにサイド7に向こう。派遣します！」

MS開発への資金先行投入

戦力増強で資金が足りなくなると、重要な研究・開発への資金投入ができなくなる。それでもMS開発への資金投入だけは毎ターン確実に行いたい。連邦軍の新兵器はMSの発展、改良機を中心。MAの新兵器は数が少なく役に立たないものが多いのだ。資金投入の優先順位は「1. MS開

発→2. 基礎研究→3. MA開発」と考えておこう。



▲MS開発のレベルが高いほど高性能のMS開発プランが提案される。

行動フェイズ

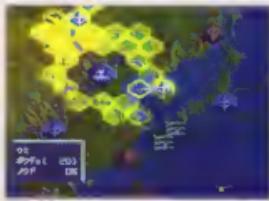
ハワイ攻略のための 水中戦力の強化を図ろう!!

ハワイは太平洋の中心部にあるため、戦力の派遣にはトリンントンからが最も適している。潜水艦や水中用兵器を生産して進軍させよう。また、ベルファストからオデッサ周辺への進攻も潜水艦が役に立つ。



ハワイ攻略の戦力を派遣しよう

ジョン軍重要拠点のハワイは太平洋の中心。ベキンからはベキン攻略に当たっていた戦車を潜水艦で輸送、デブロッゲやミテアは空路で接近させる。トリンントンからは水中戦力を、ジャブローからはデブロッゲなどの航空部隊を新たに生産して派遣しよう。



▲ベキン攻略時の戦力をそのままハワイへ派遣するのが攻略のポイント。

水中戦用にドン・ エスカルゴを生産しよう

序盤では水中戦の可能なMSが開発されていないので、ドン・エスカルゴを戦力として投入しよう。ドン・エスカルゴは水中の敵しか攻撃できないが、移動能力が高く拠点攻略では非常に役立つ戦艦だ。

オデッサ周辺へ戦力を投入しよう

オデッサ周辺はジョン軍戦力の多い激戦区。加えて宇宙からはMSを搭載したHLVが降下してくる。しかしHLVの着地点はオデッサの東側と決まっていて撃退しやすい。まずは大戦力を投入してオデッサ周辺のジョン戦力を徹底排除。そしてMSが発進する前にHLVを破壊できる連邦軍戦力を待機せよう。



▲HLVの着地点は一定
MSも発進前。倒すは今。



▲大部隊で囲んで破
実に撃破するのだ。

デブロッゲでは攻撃 できない敵に注意

オデッサ周辺ではHLVといっしょに、MSを搭載したジョン軍の戦艦が突入していくことがある。着地点はHLVと同じ。戦艦はデブロッゲでは攻撃できないが、取り囲んでMSの発進口をふさいでしまえば、戦車だけでも楽に倒すことができる。



▲取り囲みにはデブロッゲも参加。
少ない戦力で戦艦の動きを封じよう。



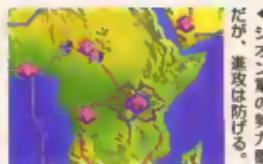
▲オデッサ周辺の守りをMSで固めるジョン軍。戦力は数で対抗しよう。



▲近くの基地を制圧し、
物資を補給しつつ戦おう。

アフリカ大陸からのジオン軍進攻を阻止

重要拠点キリマンジャロ周辺はMSが出撃したり、MSを搭載したHLVも降下したりする完全なジオン軍勢力圏だ。しかし、戦艦以外は地中海を渡ってこられないで唯一の陸路であるスエズ運河を連邦軍の戦力で塞いでしまえばジオン軍の進攻を阻止できる。ジオン軍の戦艦が地中海を渡ってきたら、囲んで集中砲火を浴びせ一気に倒すのだ。



ベキン周辺の拠点を制圧しよう

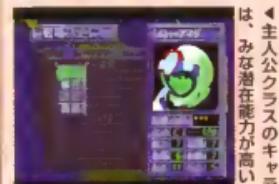
ベキン周辺は、特に北のほうに制圧していない拠点が多いはず。序盤で拠点を制圧できるのは61式戦車だけなので、その移動能力の低さをミテアの飛行能力でカバーしよう。61式戦車を輸送し連邦軍の勢力を広げていこう。ベキン制圧後であれば、ユーラシア大陸はオデッサ以外の拠点を制圧することができるのだ。



▲拠点を制圧すれば、ターンごとに入ってくる資金や資源が多くなり、戦力の強化も図りやすくなるのだ。

アムロ・レイ以外のエースパイロットを探せ!!

連邦軍で最も有名なエースパイロットはアムロ・レイだ。しかしこれだけ大きな戦場は多く、他にも活躍したパイロットが多いはず。連邦軍司令官は人事と戦闘の采配をしだいで、特定のキャラクターを成長させ、アムロ以上のエースパイロットを生み出し、活躍させることも可能なのだ。



このイベントを見たか!?

ガンダムの各シリーズの登場人物がしゃべりまくる!

一年戦争に重なるシリーズは全部で4つ。それぞれのシリーズから主人公とそれを取り巻く人物が登場しているのでチェックするのも大きな楽しみだ。シリーズに登場しているパイロット同士を隣接させて待機させると、連邦、ジオン軍問わざシリーの内容を彷彿とさせる会話を始めるのも、ファンにはたまらない展開といえるだろう。



◀「第08MS小隊」より
シローとカレンが登場。



◀「バニング」とモンシアの会話はかなり笑える。
そ、それだけは聞いてください!
いい加減じとなんうするわけないじゃないですか?



◀「ガンドム外伝」に登場。
おめでたよ、おめでたよ! やつだな!
そんなひんやりモーリンちゃんに逢わねちまうぞ!

重要拠点攻略

ハワイ

太平洋の中心に位置する重要拠点ハワイ。しかし、本拠地は島の中央にあり最終的に陸地で決着がつく。水中と地上で戦う部隊を編制しておこう。



序盤戦 | ドン・エスカルゴ部隊で敵水中戦力を撃破

ジオン軍の水中戦力は潜水艦の他に水中戦用MSも登場する。これに対応してドン・エスカルゴの部隊を先行させ囲むように攻撃させる。潜水艦には間接攻撃で援護させてMSを倒そう。潜水艦は直接攻撃を受けないように位置取りに注意して戦おう。



▲初期配備。早いターンでの攻略は敵の戦力が少ない。



▲連邦軍の潜水艦はドン・エスカルゴの背後に待機。直接攻撃を防ごう。

中盤戦 | 潜水艦とミテアを陸につけ、戦力を上廻せよ〜

ジオン軍の水中戦力を撃破したら、島に上陸。島の攻略戦力は61式戦車とデブロッグが中心。開発が終了しているMSもジャブローから戦力として送り込み役立てよう。



▲敵を挟むように両岸から攻める。



▲連邦軍MSの実戦投入も試そう。

終盤戦 | 集中攻撃で本拠地の敵MSを倒そ〜!!!

残るジオン軍勢力は本拠地を守るMSと周辺の防衛戦力のみ。ドン・エスカルゴは陸上では攻撃できないので戦闘に参加させず後方に待機。潜水艦は間接攻撃ができるので前線に出して活躍させよう。潜水艦はM型が遠くまで攻撃できるのでおすすめだ。デブロッグと61式戦車は島の4分の1を埋めるくらいの戦力があれば十分。本拠地周辺を守



▲物資のある部隊でまとめて一気に倒す。

目標ターン:021~028

第13独立戦隊の処遇と カリフォルニア基地攻略

次に提案されるのはカリフォルニア攻略作戦。隣接したハワイにいる戦力の投入により早い段階での実行が可能だ。ジオン軍のH L Vの大気圏突入だが、これを宇宙で阻止することができれば地球での戦闘が有利になる。難易度の高い作戦だが挑戦する価値はある。



▲ホワイトベース乗組員の処遇は非常に重要。原作どおりに進めると、パイロットを成長させるのかを選択するのだ。

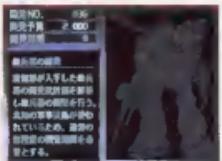
作戦フローチャート



戦略フェイズ

新兵器は必要に応じて開発しよう

R X開発データの回収により、新戦力の開発プランが次次に提案される。しかしすべての開発プランを実行するのは経済的に難しい。戦闘に役立つ戦力を選び、開発プランを選択して実行することで資金活用の無駄をなくしたい。ちなみにジムとガンダムの発展、改良型MSを選んで開発していくば間違いがないだろう。連邦軍には、性能の高いお得なMSが充実しているのだ。



▲ジオン軍兵器の開発には、資金に余裕があれば。



第13独立戦隊の存続の決定

R Xシリーズ回収作戦はジオン軍の襲撃を受けたが、ガンダムに搭乗したアムロの活躍で無事成功したと報告がある。この時、第13独立戦隊を存続させるか決断を迫られるが迷わず存続させよう。原作どおりにイベントが発生し、ガルマやランバ・ラル、ドズルといったジオン軍のパイロ

ットたちを次々と撃破してくれるのだ。



機力はありません
彼らには、自力でジャンプバーに向かって
貢こうと思うのですが？

▲第13独立戦隊が存続していれば原作どおりのイベントも次々と発生する。

行動フェイズ

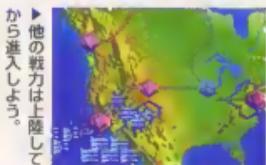


制圧した重要拠点付近の他の拠点を制圧し、勢力を拡大しよう

ハワイ→カリフォルニア→ニューヨークの順に攻略する重要な拠点は、近くに点在している。これらを攻略すると同時に周辺拠点の制圧も進めて地球圏での勢力を広げていこう。

カリフォルニア攻略の準備を始めよう

ハワイ攻略に用いた戦力をそのままカリフォルニアに移動させればOK。カリフォルニアは西側が海に面していてジオン軍の水中戦力も充実している。ドン・エスカルゴ部隊をここから進入させて戦わせよう。水中戦力以外はカリフォルニアの東側の陸地から进入させる。陸地から进入したほうが本拠地に近い位置から局地戦フェイズを開始でき、攻略しやすいのだ。



ジャブローで開拓したMS部隊も投入しよう

開拓プランの実行により完成されたMSがジャブローにいるはずなので、ミデアでカリフォルニアに送り込もう。



▲MSは一機でも戦力として大きな存在なのだ。

敵H L Vの大気圏突入を阻止しよう

宇宙には地球への突入ポイントがある。この付近にジオン軍H L Vが出現するので集中攻撃で倒す。H L VはMSを搭載しているのだが、1ターン以内に破壊してしまえばMSもろとも排除できる。これで地上の戦力に余裕ができる、拠点攻略にまわせる戦力が多くなるのだ。ただし、宇宙は完全にジオン軍の勢力下にあり、H L V以外の戦力も多い。H L V破壊が難しい状況になつたらすみやかにルナ2に撤退させ、H L Vの破壊は今ま



▲ルナ2と突入ポイントの連絡がうまくいけばH L Vを撃破できる。

無口な主人公ユウ・カジマ登場

ユウ・カジマという名前。聞き覚えのある人もいるはず。実はSSオリジナルシリーズ『ガンダム外伝』に登場した主人公なのだ。



▲愛機ブルーディスティニーもEX AM研究を進めれば開発可能になる。

ハワイとトリンントン周辺拠点を制圧しよう

ハワイを制圧することで太平洋にジオン軍戦力はなくなつたはず。戦車を搭載したミニアク潜水艦で太平洋から北極海までに点在する拠点の制圧に向かおう。



ロシア 地域の拠点の
制圧も充てさせよう。

戦車は回収して戦力として役立てよう

拠点制圧に向かった戦車はミデアや潜水艦で必ず回収しよう。戦力として役立てるか、廃棄して資源の回収に役立てるのだ。

ニューヨーク攻略準備も進めておこう

カリフォルニアの次の重要な拠点はニューヨーク。連邦軍の戦力はカリフォルニアの攻略に投入されるが、カリフォルニアとニューヨークをつなぐ戦略ラインを確保し、そこに部隊の一部を待機させておこう。ラインの左右を挟むように部隊を待機させておけば戦略ラインが連邦軍所有になり、カリフォルニア攻略後のニューヨークへの移動が非常にラクになるのだ。



戦略ラインの両側に
部隊を待機させておく。



次のターンで連邦軍の
戦略ラインになつている。

カリフォルニア制圧後は潜水艦で戦力を輸送

カリフォルニア制圧後、潜水艦はペルファストとマドラスからオデッサとキリマンジャロへの戦力輸送部隊になる。各地に輸送しておこう。



ペルファストのほう
へ多くの戦力を輸送する。

もしも、第13独立戦隊を解散してしまったら……

第13独立戦隊を存続させておくと、原作のシリオドおりのイベントが発生してジオン戦力を撃破してくれるという特典がある。しかし、第13独立戦隊を解散させないとホワイトベースの乗組員であるブライト、アムロ、セイラといったキャラクターを育てたり、会話を見たりすることはできないのだ。イベントが発生しなくなるのを承知でキャラクター同士の会話を楽しみたいのであれば、第13独立戦隊を解散させバイロットの人事を行おう。



自分なりの第13独立戦隊を編成するのも楽しい。



おすすめ会話は
ブライトとミライ、
セイラとカイなど。



人事や成長を楽しもう。ミライが艦長



解散させる時期に
レベルが変化する。

▲会話を楽しむのも解散後の喜び。特にアムロやセイラは敵味方問わず会話パターンが非常に多いのだ。



よってバイロットの
レベルが変化する。

重要拠点攻略

カリフォルニア

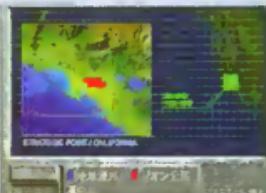
海岸沿いに位置するカリフォルニア。陸海のバランスは半々だが、攻撃に加わる戦力は本拠地よりの陸上から攻める部隊を多めに編成しよう。



序盤戦

カリフォルニアの東西から一気に攻めこもう

ドン・エスカルゴを中心とした水中戦力は西側から、デブロック、61式戦車を中心とした陸空兵器は東側から突入させよう。物資補給要員としてミニアやベガサス、潜水艦も、後方に待機させておこう。ジャブローから新型MSを投入するのも忘れずに。



▲MS戦力が堅わない連邦軍とジオン軍との戦力比はジオン軍1:連邦軍3。



▲MS開発もジムくらいまでは終了させて生産、投入していくたい。

中盤戦

敵戦力を分断したら確実に戦力を減らそう

まず、ドン・エスカルゴを先行させ、ジオン軍の水中戦用MSをおびき出す。次にデブロックや61式戦車を進攻させジオン軍の陸上戦力を引き寄せよう。二手に分かれたジオン軍戦力を同時に攻撃しよう。物量的に勝っているので、囲んでからの集中砲火が可能。



▲ドン・エスカルゴとデブロックでジオン軍戦力を分断するよう誘導する。



▲ジオン軍の各部隊が孤立したら囲んで集中砲火。一気に倒そう。

終盤戦

ニューヨーク攻略のための味方が減らないように工夫しよう

連邦軍の戦力が減らないように、耐久力が低くなった兵器は戦艦に撤収。耐久力、物資とともに余裕のある兵器と交替させて戦う方法で本拠地を攻略しよう。全体の戦力が減らなければ、その分の生産活動を行わずにニューヨーク攻略に移ることができるのだ。



▲前線の戦力を交替させながら本拠地を守る敵MSを攻撃しよう。



▲ジオン軍を全滅せたら、耐久力の回復と物資の補給を忘れない。

目標ターン:029~035

マチルダ補給部隊の派遣と ニューヨーク攻略

RXシリーズ開発データが回収されると連邦軍の軍事技術が向上する。MSやMAの開発プランもより性能の高いものが提案されるようになるのだ。ニューヨーク攻略にはカリフォルニア駆逐艦の戦力をそっくり投入して一気に完了、アメリカ大陸の完全制圧を果たそう。



▲連邦軍でもRXシリーズ開発データが回収され、新型開発プランが次々と提案される。ゾム、ガンダム系の開発プランが特に重要なぞ。

作戦フローチャート

ニューヨーク攻略
作戦準備開始

マチルダ補給部隊
の派遣

MS開発への資金
の先行投資

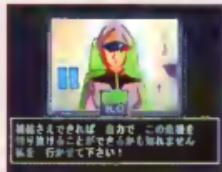
ニューヨーク攻略
作戦実行

アメリカ大陸の基地
を完全制圧

戦略フェイズ

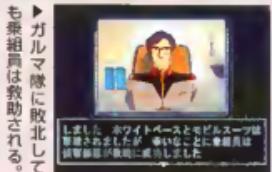
マチルダ補給部隊の派遣

大気圏突入の際、シャアの攻撃を受けて北米に降下した第13独立戦隊。ジョン軍の追撃を受けている第13独立戦隊に対し、マチルダが補給部隊の派遣許可を求めてくる。これを許可すると、第13独立戦隊はガルマ・ザビを打ち破りガルマ・ザビ国葬イベントが発生する。補給部隊の派遣を却下すると第13独立戦隊がガルマ・ザビに敗北したという報告が行われる。



派遣させてれば、自力でこの危機を乗り切ることできるかも知れませんね。石川がて下さい。

▲補給部隊を派遣して、国葬イベントを見よ。



ガルマ隊に敗北しても乗組員は救助される。

MS開発への資金の先行投資

V作戦の研究データがジャブローに届くと連邦軍の軍事技術が向上、これまでに開発されたMSの高性能化が行われるようになる。MS開発のレベルを併せて上げておけば、これまで以上に戦力として役に立つ、ガンダムやジムの後継機の開発プランが提案されるようになる。



開発部より新しい開発プランが提案されました。
▲ジム・SカスタムやジムコマンドGSといった、戦力になるMSの開発プランが次々に提案されるぞ。

行動フェイズ



キリマンジャロ付近のジオン勢力を倒し、制圧拠点を広げよう

ジオン勢力下としては、地球圏最大のアフリカ大陸。これ以上の勢力拡大を阻止するために、またアフリカ大陸に降下してくるHLV撃破のために大戦力を投入し、ジオン軍の勢力を一掃しよう。

キリマンジャロ付近の敵勢力を抑えよう

キリマンジャロを中心としたアフリカ大陸に潜水艦や航空部隊の大戦力を進攻させよう。これはジオン勢力の拡大を抑えると同時に、キリマンジャロ攻略作戦に備える意味もある。またキリマンジャロ付近にはMSを搭載したHLVも降下してくるので、これを破壊する部隊を待機させるのも目的だ。ジム系のMSで戦力を整え、61式戦車、デブロッグなどと一緒にどんどん投入していく。



▲アフリカ大陸の拠点を制圧。補給基地にして戦おう。



▶HLVはMSの発進前に集中砲火で倒してしまおう。

敵航空部隊は61式戦車で倒そう

まだMS戦力が整っていない状態なら61式戦車を大量に投入、ジオン軍の航空部隊に対抗させよう。連邦軍のMS戦力も混合させればベストだ。



▲攻撃力の高いMSは隊列を工夫して戦おう。

ルナ2の防衛戦線を強化しよう

宇宙ではジオン軍がMS、MA戦力とともに充実させ、勢力を拡大しようとルナ2に攻め入ってくる。ルナ2ではSフィッシュ、MSとともに部隊を整え防衛戦力の強化に努めよう。ジオン軍のMAは物資消費が激しく、そこが攻撃の狙いめ。物資が切れれば、移動・攻撃力がなくなり、ジオン軍MAの抵抗を受けることなく倒せるようになるのだ。逆に味方戦力の物資が切れないうように注意して戦おう。



▲接近してきたジオン軍に対応した戦力で出撃させる。



▶ジオン軍の戦略ラインを切断するように部隊を置く。

「0083」シリーズからは大登場

「0083」は一年戦争を生き残った人々の物語。当然、一年戦争時にも活躍していたパイロットが多い。バニングやモンシアなどが登場している。



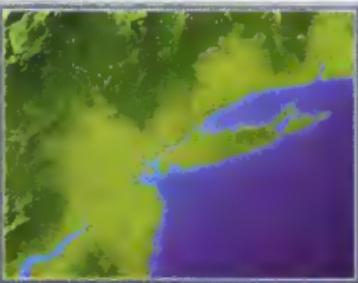
軍人は常に最高のケースを考慮に入れねばならんのだ!

▲コーウェンやワイアットも「0083」シリーズの登場キャラクターなのだ。

重要拠点攻略

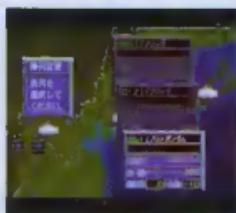
ニューヨーク

カリフォルニアの東に位置するニューヨーク。戦略ラインを抑えておけば61式戦車でも進入できる。大戦力を投入して部隊を入れ替えつつ戦おう。



序盤戦 カリフォルニア攻略時の戦力をそのまま投入

カリフォルニア攻略時の戦力をそのまま投入するのだが、全戦力が西から進入することのないように、航空部隊は東側から進入させよう。MSを搭載した戦艦は攻撃の中心となるので、これも東から進入だ。



▲移動力のあるデブロッグを壁にMSとの隊列を編制。



▲戦車を先行し、ジオン軍を孤立するよう誘導。

中盤戦 敵を囲んで倒せるように広く布陣しよう

戦車部隊につられてジオン軍の部隊が孤立したらデブロッグとMSの編制部隊を進攻させる。ジオン軍のMSを囲んで倒せるように広く構え、接近してきたところを集中砲火で倒そう。



▲広く構える。ジオン軍の戦力の接近を待つ。



▲囲むように移動。集中砲火で一気に倒す。集

終盤戦 物資を補給したら一気に皆を攻めよう!

残すは本拠地周辺を守るMS部隊と、耐久力の高い戦艦やMAだけ。しかし、性能の高い相手なので戦力の消耗は避けられない。もしも無傷の部隊が残っていたら、それを壁にMSを守る隊列を編制してから攻撃に移ろう。ターン数をかけても、戦力を減らさずにジオン勢力を撃退したい場合は、カリフォルニアやジャブローから無傷の部隊を移動させニューヨークに突入さ

せるなどの戦法を取ろう。時間はかかるが耐久力がフルの部隊が一撃で敵に倒されるようなことはないはずだ。



▲増援を突入させる方法は、後半の重要な拠点攻略でも使える戦法だ。



▲戦艦で耐久力、物資とも回復することができる。

ニューヨークの戦力を輸送しよう

ニューヨーク攻略に活躍した部隊は次の目標である重要な拠点オデッサの攻略のために輸送しよう。潜水艦を移動手段とした場合、ベルファストとマドラスからがオデッサに上陸しやすい。ニューヨークの部隊をはじめ、各重要拠点に残されている潜水艦や61式戦車、ミデア、MSなどの戦力はすべてベルファスト、マドラスに輸送してオデッサ攻略に役立てよう。



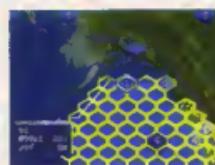
▲潜水艦は移動力の高い
いじ型がおすすめ。



▶ベルファストでは新兵の生産も開始しよう。

アメリカ大陸の拠点をすべて制圧しよう

アメリカ大陸からジオン勢力が消えたら残った拠点の制圧を行おう。大陸の北のほう、カナダ周辺には3~5カ所の拠点が制圧されずに残っているはずなので、ここにMSか61式戦車を搭載させたミデアを派遣し1カ所ずつ制圧していく。全体マップを見るとジオン軍と連邦軍の制圧拠点の場所や戦力の状況などを確認しやすいので、参考にして制圧していく。



▲水中戦用のMSなら制圧に向かいやすい。



▶全体マップで制圧されていない拠点を探そう。

資金が余っていれば廃棄してリサイクル

資金が大量に余っている場合、ニューヨーク攻略に役立った61式戦車やデブロッグは廃棄して資源を回収。その資源と余っている資金でMSを生産し、戦力の中心をMSに切り替えてオデッサ攻略に役立てよう。資金がない場合は少しずつMSを生産し、徐々にMS中心の戦力へ切り替えを行おう。

制圧部隊は面倒でも回収しよう

拠点制圧にまわった部隊は面倒でも回収に向かい、近くの重要拠点に運んでおこう。この回収活動は資源と戦力のために重要なのだ。



▲回収作業は連邦軍の財源を救う行動なのだ。

このイベントを見たか!?

ガルマ・ザビの国葬とギレンの熱い演説

マチルダが第13独立戦隊に補給活動を行うことで発生するガルマの国葬イベント。弟ガルマの死をジオン軍の士気向上に利用するため演説を行い、ジオン軍の正義までも主張するあたりにギレンの計算高く冷酷な人間性を見て取れる。さすがはIQ240の男だ。



▲電波ジャックでガルマの国葬とギレンの演説は全世界に報道された。



▲「死さえも、戦いの道具にすることは…辛い戦いだな…」

▲ギレンの人間性を見抜いていたレビルの鋭いセリフ。

目標ターン:036~050

オデッサ作戦の実行

地球上の重要拠点攻略はオデッサとキリマンジャロの2ヵ所を残すのみ。この2ヵ所は本拠地を守る戦力が多く、兵器の能力も高い難関である。連邦軍の戦力も今までのようデブロッグや61式戦車中心の戦力では攻略は難しい。中心戦力をMSに切り替えて生産を強化し、オデッサ攻撃の準備を整えよう。



▲オデッサ作戦を実行の際、オデッサに突入するタイミングが最も重要な。ジョン軍の防衛部隊が少しでもそこを守っておかなければ。

作戦フローチャート

第13独立戦隊への
補給部隊派遣

ランバ・ラル隊との
戦闘報告

ジム強化案の実行

オデッサ攻略
準備開始

オデッサ作戦実行

エルランの裏切りと
核ミサイル発射阻止

戦略フェイズ

第13独立戦隊に補給部隊を派遣しよう

2回めとなる第13独立戦隊ホワイトベースへの補給部隊の派遣。ジョン軍の青い巨星ランバ・ラル率いる独立戦隊の攻撃を受けて、物資が底を突いた第13独立戦隊への補給部隊派遣の許可を求める。これを許可すると、第13独立戦隊がランバ隊を撃破したとの戦闘報告イベントが発生。補給部隊を派遣しないと第13独立戦隊はランバ隊に敗北してしまうのだ。

ジム強化案を実行し、

ジョン軍の開発技術は連邦軍以上に発達が早い。これに対抗すべく、連邦軍の開発部がMS戦力の総合的なレベルアップを図り、ジム強化案を提案してくる。実行すれば、ジムの生産価格の低下や開発期間の短縮などが行われる。より高性能のジムを開発できるようになるのだ。重要拠点



◀ レビルは第13独立戦隊を評価している。



▶ 補給部隊の派遣には連邦軍にプラスになるはずだ。

戦力の強化を図ろう

の攻略や防衛に役立つ戦力が手に入るので、実行しよう。



▲開発資材を抑えられたライトアーマージムなどが開発される。

行動フェイズ

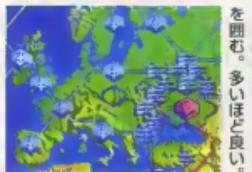
オデッサ作戦を実行して 地球圏での支配を固めよう



オデッサを攻略してしまえば、突入してくる敵のHLVへの対応もしやすい。地球圏での連邦軍勢力が安定、ジオン軍の進攻も少なくなる。それだけに重要拠点オデッサの敵防衛力は高く攻略も難しいぞ。

敵HLVを警戒しつつオデッサ周辺を囲もう

オデッサ攻略には3~5ターン、局地戦フェイズで考えれば15ターンは必要。攻略にも大部隊が必要になる。ルナ2の防衛戦力、キリマンジャロ周辺制圧戦力以外の戦力はすべてオデッサ攻略に投入したい。オデッサ攻略のターン中も、宇宙からMSを搭載した敵のHLVが降下てくる。これを破壊する戦力を攻略戦力とは他にオデッサ周辺に待機させておこう。



MSの大量投入 が必要不可欠

攻略戦力はMSが中心で大量投入が必要。オデッサ防衛のジオン軍戦力もMS、MAが中心の部隊編制で、それが数十機も待機しているからだ。



◀ジム系を大量生産して
オデッサに送り込もう。

このイベントを見たか?

マチルダからの第13独立戦隊実戦報告

第13独立戦隊へ補給部隊を派遣するとランバ・ラルを撃退するイベントが起こることは前にも書いたとおり。その後、ランバ・ラル隊残党戦力も撃破したとの報告があり、マチルダからは第13独立戦隊ホワイトベースの実戦報告が行われる。第13独立戦隊が訓練を受けていない民間人から構成された素人戦士にもかかわらず、ガルマ地上軍、ランバ・ラル独立戦隊と打ち破ってきた戦果が報告される。



◀ニュータイプ部隊と呼ばれるにふさわしい能力が彼らにはあるのだ。

重要拠点攻略

オデッサ

今までのようになに任せた攻略では難しい。ポイントを絞った戦力の投入と、オデッサの敵防衛戦力を孤立させる戦法が必要だ。



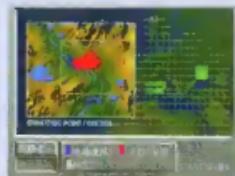
序盤戦

敵部隊数の少ないターンに攻め込もう!!

オデッサ防衛戦力はターンごとに増減する。20ターン前後が部隊数が少なく、攻め込むチャンス。戦略フェイズでオデッサを守る部隊数をチェックし、数が少ないのを確認してから作戦を実行させよう。



▲戦略フェイズで部隊数をチェックできる。



▲作戦実行で敵の生産活動を停止できるのだ。

中盤戦

おとりを使って敵戦力を分断させて叩こう

オデッサの西から陽動部隊を、南東から主力部隊を送り込む。陽動部隊は先行してジオン軍戦力を引き寄せ、本拠地を孤立させる。耐久力の低い敵MSを狙って攻撃していく。主力部隊は戦艦を南東の拠点に待機させ部隊を交替しながら、接近てくる敵MSを少しづつ倒していく。



▲陽動部隊は戦車やデブロック、数機のMSで構成。耐久力の低いMSだけを狙い、できるだけ敵戦力を減らそう。



▲主力部隊は少しづつ前進。目の前のジオン戦力を撃破しつつ本拠地へ。陽動部隊と同じ作戦でいく。

終盤戦

物資を補給しながら一気に倒そう!!!!

オデッサの防衛戦力が少なくなったら本拠地付近の拠点を占拠。ジオン軍のMSやMAの物資補給を防ぐのと同時に、味方戦力の耐久物資の回復に努めるのだ。本拠地の防衛戦力はMS。「ハイ・レット」ともに能力が高い。戦艦や拠点で物資を補給した戦力で囮み集中砲火で一気に倒そう。



▲特にMAは物資切れになりやすい。補給させないように拠点を占拠すれば反撃を受けずに倒せるのだ。



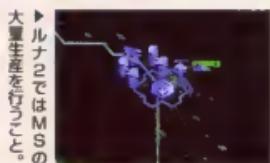
▲本拠地では耐久物資の回復が早い。ターンをかけると本拠地の戦力が回復し、逆に痛手を受けるので注意。

主戦力の入れ替えと宇宙での戦力強化

MS開発資金の先行投資で連邦軍のMSの種類も増加したはず。オデッサ攻略も終わり、キリマンジャロの攻略後には戦闘の中心は宇宙へ移動することになる。それに備えてルナ2でのMS生産を強化しておこう。キリマンジャロの攻略後のことになるが、資金と資源に余裕があれば地上の各重要拠点でもベガサスやマゼランS、MSを生産して、ルナ2に輸送しよう。



▲生産できるMSの種類も充実してきたはず。



▶ルナ2ではMSの大規模生産を行なうこと。

ジャブローの防衛戦力を生産しておこう

オデッサ作戦終了後、第13独立戦隊をジャブローに向かわせるとジオン軍のMS部隊に尾行されてしまう。これによりジャブローは襲撃を受けることになるので、防衛戦力が必要となる。オデッサの戦力を輸送するか、ジャブローで防衛戦力を生産しておこう。ジオン軍の襲撃戦力はMSを中心の部隊編制なので、ジャブローの防衛戦力の準備もMSを中心にいきたい。



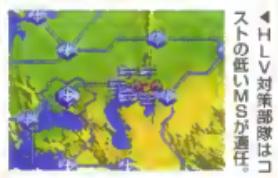
▲第13独立戦隊が尾行されジャブローが襲撃される。



▶MSを中心とした防衛戦力を準備するのだ。

敵HLV対策部隊は残しておこう

オデッサの制圧が終了してもジオン軍のHLVは降り下してくる。キリマンジャロ攻略戦力以外にもオデッサには対策部隊を残しておこう。



▲HLV対策部隊はコストの低いMSが適任。

ここで活躍するキャラクターも豊富!

艦長クラスのパイロットには「Zガンダム」でも登場する人物が揃っている。ジャミントフやバスク、彼らと対立することになるブレックスも同じ連邦軍の将校だったのだ。



▲艦長ながらヘンケン。艦長は登場しない。

このイベントを見たか!?

オデッサ作戦で発生する2つのイベント

第13独立戦隊のオデッサ作戦参加を却下すると、マチルダが補給部隊の派遣許可を求めてくる。これを許可すると、オデッサ作戦終了後に黒い三連星との交戦報告が行われ、マチルダ・アジャンの戦死が報告されるのだ。また、オデッサ作戦実行中には諜報部員

エルランの裏切り発覚と核ミサイル発射もしくは阻止イベントが発生する。諜報力の状態や第13独立戦隊への指示の出し方、エルランを逮捕しているかどうかなどでイベントの発生や結果が変化していくのだ。同じデータで何度もいろいろ試してみてほしい。



▲ガンダムが核ミサイル発射を阻止する展開もあるのだ。

目標ターン:051~065

キリマンジャロ制圧と ニュータイプ研究機関の設立

いよいよ地球圏最後のジオン軍重要拠点キリマンジャロ攻略作戦が提案される。戦力の宇宙戦用切り替えやソーラシステム開発計画、ジオン軍のフラナガン機関に対抗するニュータイプ研究機関の設立など、戦略フェイズで実行すべきことも非常に多い。



▲キリマンジャロの攻略が終われば地球圏の勢力は連邦軍のもの。しかし宇宙は完全にジオン軍の勢力下。折り返し地点にたどり着いたばかりだぞ。

作戦フローチャート

ソーラシステム
開発計画実行

ジャブローへの
敵戦力の進入を阻止

キリマンジャロ
攻略準備開始

キリマンジャロ
攻略作戦実行

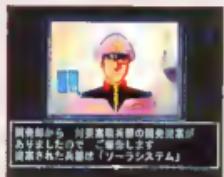
地球圏全拠点制圧

ニュータイプ研究
機関設立

戦略フェイズ

ソーラシステム開発計画実行

ソーラシステムとは宇宙における対要塞戦兵器のこと。大量の鏡を操作して太陽光線を集中し攻撃に転化させるという攻撃システムになっている。太陽との位置関係上、いつでも使えるという武器ではないが、宇宙での重要な拠点攻略には非常に有効な兵器になるだろう。またこの開発計画を実行することで、ソロモン攻略作戦である星一号作戦中にあるイベントが発生する。



開発計画が提案されたらすぐに実行しよう。



ソロモン攻略中に役立ってくれる。

ニュータイプ研究機関の設立

ジオン軍には、キシリ亞の力添えによってニュータイプ研究機関であるフラナガン機関がすでに設立されている。連邦軍の脅威となったララア・スンを発掘した研究施設である。ニュータイプ研究に関しては連邦軍は遅れているので、すぐに研究機関を設立しよう。研究結果として後に二

ユータイプ戦用のMS開発プランなどが提案される。



我々も本格的にニュータイプについて研究を行う必要があります！
ニュータイプ研究機関の設立を進めて下さい

▲ニュータイプの存在は歓喜方とも無視できないほどになっている。

行動フェイズ



キリマンジャロを制圧して地球圈から ジオン勢力を完全に追い出そう

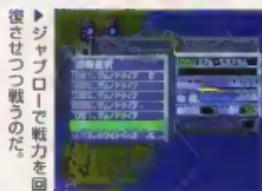
地球圈最後の重要な拠点キリマンジャロ。ジオン軍の防衛戦力が高いことは言うまでもない。攻略戦力には陸戦型ジムや陸戦型ガンダムといった性能の高い兵器を中心に、MSで整えよう。

ジャブローを襲うジオン軍を一掃しよう

第13独立戦隊をジャブローに向かわせると、ジオン軍のMS部隊に尾行される。撃退部隊を出さないと侵入されて、局地戦フェイズになってしまふので、すぐに撃退部隊を発進させよう。撃退部隊が整っていない場合、61式戦車などを発進させてジオン軍のMS部隊の攻撃的にさせる。61式戦車は破壊されるが、少ない犠牲でジャブロー侵入を抑える時間稼ぎができるのだ。



●時間稼ぎをしている間に撃退部隊を編制する。



▶ジャブローで戦力を回復させつつ戦うのだ。

局地戦突入に備えて 戦力を残しておこう

撃退部隊が出撃している間も、ジャブローに突入されて局地戦に入る危険性が考えられる。局地戦を戦うことできる戦力は残しておきたい。



●本拠地を守る戦力には耐久力の高い戦艦を。

このイベントを見たか!?

ベルファストで第13独立戦隊を解散させると起こる

第13独立戦隊を解散させる選択機会は何回も出てくるが、ベルファストでの解散はその後の展開が面白い。第13独立戦隊を解散するように指示を出すと、ガンキャノンパイロット、カイ・シデンがジオンの民間人スパイと思われる少女と逃走したとの報告があるので。原作での展開と照らし合わせると、ちょうどミハルが登場する辺り。カイと逃走した少女とは間違いなくミハルのことだろう。



●解散させなければ原作どおりの展開が続く。



サイドF以降の戦闘の動きが影響をしてホワイトベースの正規の乗組員であることを説明している

▲もちろん解散させなければ、ジオン戦力を次々と撃破してくれるのだ。



●カイとミハルの逃走という展開も魅力的だ。



放つおいてもよかろう一派にも、辛くなる福利ぐらゐのではいかな

▲ミハルの小さな妹たちとカイが暮らす。涙が止まらないシーンだ。

G

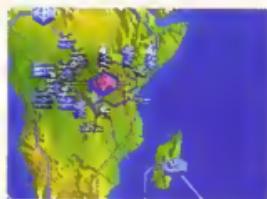
攻略ハーダーン
連邦軍

キリマンジャロ攻略戦力を発進させよう

キリマンジャロ攻略戦力はオデッサ、マドラスから発進させる。オデッサからはMSを搭載したベガサスなどの飛行部隊を、マドラスからはMS搭載の潜水艦を移動させる。アフリカ大陸での拠点の制圧はキリマンジャロ以外は終了しているはずなので、戦力の移動もスムーズに行えるはず。攻略戦力の陣容は陸戦型ジム、ガンダムを中心に関接攻撃ができるMSも大量に投入したい。ジオン戦力が膨大なだけに囮で倒す戦法は使えず、間接攻撃が非常に役立つのだ。



▲間接攻撃の戦力も充実させるべし。



▲キリマンジャロ周辺は歩きににくい地形になっている。各MSの移動力を考えて配置を工夫しよう。

主戦力を守る スタックで戦おう

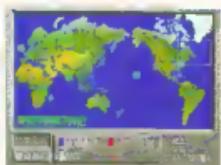
陸戦型のジムやガンダムは耐久力や攻撃力が高く重宝するが、生産に莫大な資金や資源を要する。1機破壊されるだけでも戦略面、コスト面で大きな痛手となるのだ。前方にコストの低い戦力を盾に置いて隊列を組む工夫が重要だ。



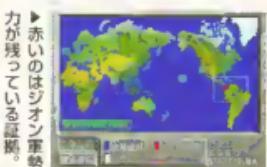
▲隊列の後方は相手の攻撃を受けにくいためだ。

地球圈を完全制覇し宇宙制圧に乗り出そう

全体マップを見ると確認しやすいが、キリマンジャロを制圧すれば地球圈の拠点、重要拠点はすべて連邦軍の勢力下に入ることになる。宇宙での戦闘が本格化すれば、MSを搭載したジオン軍のH L Vの降下もなくなるので地球圈に大きな戦力を置いておく必要もなくなるのだ。すべての戦力を宇宙戦用に切り替えてしまってかまわないのだが、一つだけ特殊な例を挙げておきたい。キリマンジャロがジオン軍の勢力下にあるときに、水中戦用MAグラプロが生産されていた場合は、局地戦には登場しないものの、キリマンジャロ制圧後に海上に出現することがあるのだ。これを撃退する戦力が必要となるので、水中戦用のMSを生産しておきグラプロに対抗しよう。



▲全体マップで確認すると連邦軍一色だ。



▶赤いのはジオン軍勢力が残っている証拠。



▲もしもグラプロが出現したら、生産しておいた撃退部隊に対応しよう。

第08MS小隊の 面々も活躍する!!

シロー・アマダを中心とする「第08MS小隊」のキャラクターも一年戦争のときに活躍している。連邦軍には他にカレンやサンダースJr.が、ジオン軍にはアイナやギニアスなどが登場しており、彼らの会話もファンには見どころといえるだろう。



▶会話にはキャラクターの特徴がよく出ている。

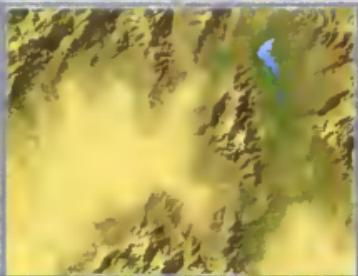


▶「そんなジンクス、俺が破ってみせる!」
「おお、元気、なんですか。僕のせいでみんな死んでしまうんです!」

重要拠点攻略

キリマンジャロ

ジオン軍の防衛戦力が多く、各部隊の能力も高い。砂地と山で構成された局地戦では、陸戦型MSと航空部隊以外の移動能力に合わせた進軍が重要。



序盤戦

歩きにくい地形を考えて突入地点を決定しよう

移動能力の低下する地形だが、逆にそれを利用してジオン軍戦力の分断を図ろう。まず、北西よりジオン軍を引き寄せせるための部隊を投入する。ジオン軍を引き寄せたら部隊を脱出させ、次のターンに西と北東から大部隊を投入するのだ。東側から突入した戦力は総じて伸びたジオン軍戦力を

横から集中砲火で叩く。北東から突入した部隊は、北東に位置する拠点で接近てくるジオン軍を迎撃していく。



▲ 戦力を引き寄せ、脱出して再突入。

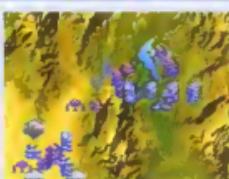


▲ 北西側の戦力は耐久力の低いMSを狙って攻撃、できるだけジオン軍の戦力を減らそう。

中盤戦

拠点と戦艦で物資を補給して戦おう!!!

北東の戦力は本拠地攻略の中心になる。拠点と戦艦で耐久力と物資を回復させつつ戦い、戦力の消耗を抑えよう。ジオン軍戦力が少なくなったら少しずつ前進を開始しよう。



▲ 隊列を組み、前後交錯させて戦う。



▲ 後列の戦力は回復に努めるのだ。

終盤戦

敵を全滅させて本拠地を制圧しよう!!!

オデッサ攻略と同様に耐久力の低い敵MSを優先して倒し、MA、戦艦は物資切れを狙って叩く。敵MAや戦艦は拠点で物資を補給しようとしているので、拠点を占領するか動きを封じるなどの対策を行う。本拠地の防護戦力は集中砲火で倒すこと。ジオン軍の戦力を残して本拠地を制圧した場合、キリマンジャロ攻略は終

了しても、すぐに残存勢力が出現してしまう。無駄にターンを消費しないためにも、局地戦フェイズ内でジオン軍戦力を全滅させよう。



▲ 本拠地の戦力は回んで集中砲火で倒そう。



▲ 耐久力の高いMAや戦艦も倒し、ジオン戦力を全滅させて制圧しよう。全滅による制圧は連邦軍戦力の耐久力、物資の回復率が非常に高くなるのだ。

目標ターン:066~080

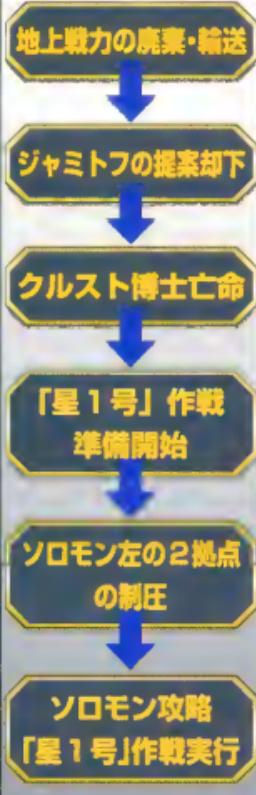
地上戦力の廃棄と輸送、「星1号」の実行

地球圏の拠点制圧が完了し、宇宙での重要拠点攻略に乗り出す。その手始めがソロモンだ。ルナ2からソロモンまでの戦術ライン上の拠点を中間基地として、攻略戦力を移動させる。同時にルナ2からの南下戦力も発進、グラナダまでの戦術ラインを確保するのだ。



▲宇宙戦用の戦力への切り替えもどんどん進めよう。MSと戦艦以外の戦力は宇宙での重要拠点攻略には役に立たないのだ。

作戦フローチャート



戦略フェイズ

ジャミトフの提案を却下しよう

中立コロニーであるはずのサイド6がジオン寄りの政策を行っているため制裁を加えたい、とジャミトフから許可を求められる。これを許可すると、ジャミトフはG3ガスを使用してサイド6の住民を虐殺してしまうのだ。各コロニーからは非難が続出。中立コロニーも資金や資源の提供を中止するという経済制裁を実行してくるので、ジャミトフの提案は絶対に却下しよう。



まさか、〇〇をうそとは…
これでは、ジオンと同じではないか
ジャミトフめ。

▲G3ガスは「Z」で使われた殺人ガス。



これ以降、ジャミトフの出現が多くなっていく。



最高気分です。黒い上がったスペースノイド
どちらがかねばなりませぬ。サイド6への
貢献報酬を貰って置きたい。

「星1号」作戦の実行

宇宙での最初の重要な拠点攻略となるソロモン要塞。地形の影響を受けにくく、すぐに戦闘が始まるのはここだけではなく宇宙戦全体の特徴だ。攻略戦力には宇宙での移動力に優れた宇宙戦用のMSを中心編成しよう。局地戦フェイズではソーラシステム照射のイベントが発生する。



成功です！ ソロモンの防御機能は完全に沈黙しました！

▲ソーラシステムが照射されるとソロモンの防御機能が低下して、防衛戦力の30%を撃破してくれるのだ。

行動フェイズ

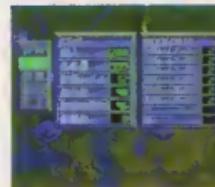
戦力を宇宙戦用に切り替えて ソロモン攻略に乗り出そう

地上戦力を宇宙戦用に切り替え、MSの数が揃つたらソロモンに向けて進撃開始。同時にいくつかの部隊を発進させ、重要拠点を結ぶ戦術ライン上の拠点の確保、敵戦力の分断に乗り出すのだ。



地上戦力の廃棄と主戦力の輸送

地球圏の制圧が終了した時点で地上戦力は不要になる。宇宙での攻略にも役立たないので廃棄して資源を回収。宇宙でのMS生産に役立てよう。ガンダムやガンキャノンはルナ2に輸送してソロモン攻略戦力に組み込もう。ただし、ソロモン攻略終了まではジオン軍のHLVが降下してくることがあるので、キリマンジャロとオデッサには対抗戦力を生産、配備しておこう。



▲HLV対策はジム・ルナ2にアーマー6機ほどで十分。



▲地上戦力の廃棄で十数万の資源が回収できる。

ジムGSが使える新戦力になる

戦力の中心はジムGS。宇宙戦用のMSで基本性能が非常に高いのだ。攻撃要員には生産コストの低いジムSカスタムがオススメ。



▲ジムGSとSカスタムを限界まで生産するのだ。

ソロモンに攻略戦力を発進させよう

宇宙戦力への切り替えが終わり、攻略戦力が整ったらソロモンに向けて進軍を開始しよう。ベガサス、ホワイトベース、マゼランSを合わせて10隻は準備し、MSを搭載してソロモンへ発進させる。搭載しきれなかったMSや生産の遅れたMSも順次発進せよ。また、戦略ライン上には2つの拠点があり、ジオン軍に占拠されているはず。撃破戦力を発進させつつも、大半はソロモンに直進しよう。



▲撃破戦力で拠点を奪い、戦略ラインを確保。



▲ソロモン付近にまで接近。防衛戦力の低いターンに突入してしまおう。

余裕があれば地球からも額を打ち上げよう

資金、資源ともに余裕があれば地球でも宇宙戦用の戦力を生産したい。戦艦も同時に生産すれば、MSを搭載させての打ち上げが可能だ。



▲マゼランSとMS 4機を同時に生産し、搭載させて打ち上げよう。

ルナ2南下ルートの支配

ルナ2からの南下ルートは、ジオン軍の重要拠点グラナダ直前まで自軍の拠点が存在しない戦略ラインだけに確保も難しい。ジオン戦力にとってはルナ2に続くルートだけに、この戦略ライン上に多くの戦力を向けてくる。まず、先端に戦力を集中させた縦に長い矢印のような陣形で戦略ラインを確保。ルナ2からの補給を絶やさないようにジオン戦力を迎撃しつつ進もう。



悲劇のヒロイン、クリスも登場

クリスチーナ・マッケンジー。一年戦争時代に重なるガンダムシリーズ「0080ポケットの中の戦争」からの登場。初期能力は高くないが成長させると強くなるのだ。



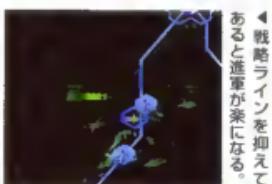
ア・バオア・クー方面からの敵の進入を阻止しよう

ソロモン攻略「星1号」作戦を実行すると、ア・バオア・クーからソロモンへの増援部隊が出撃してくる。ソロモンに進入されると局地戦での戦闘が不利になってしまうので、未然に阻止しよう。戦力をソロモン攻略にさいでいる連邦軍にとって有効な方法はソロモンへの進入口を塞いでしまうこと。少ない戦力で増援部隊の進入を阻止することができるのだ。



敵が出てこなければ少しずつ前進しておこう

ア・バオア・クーからの増援部隊がなかったり、倒したという場合は次の重要な拠点ア・バオア・クーに向けて進軍、戦略ラインを確保しておこう。



このイベントを見たか?

クルスト博士の亡命とその後の展開

クルスト博士が亡命していくと、MSの性能を大幅に向上させるEXAMの研究提案が行われ、研究を実行すればブルーディスティニー（通称「B口」）が開発されるのだ。テストパイロットにユウ・カジマを派遣すれば「ガンダム外伝」どおりの展開になるぞ。



▲テストパイロットにユウが指名されてB口を操縦することになる。



▲EXAMデータさえ回収できれば、B口シリーズの生産ができるのだ。

重要拠点攻略

ソロモン

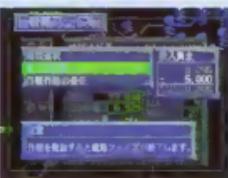
宇宙で初めての局地戦に突入。ジオン部隊数の多さや性能の高さに驚くかもしれないが、十分戦うことができる戦力を準備できているはずだ。



序盤戦

敵の部隊数の少ないときを狙って突入しよう

戦略フェイズでソロモンの部隊数を確認。25機ぐらいの少ないターンを狙って、攻略を開始するのはキリマンジャロ攻略のときと同様単機で突入しよう。



▲戦略フェイズで部隊数確認↓作戦実行。

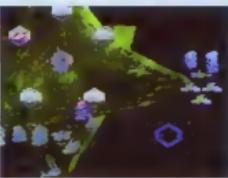


▲単機で突入し、ジオン戦力を撹乱しよう。

中盤戦

敵の部隊を左右に揺さぶり戦力を分断させよう

作戦実行ターンは左側から単機でMSを突入させる。局地戦に入ったら下方へ移動させ、ジオン戦力を引き寄せてから脱出、次のターンで一気に総突入する。



▲次のターンもジオンの陣形は崩れたまま。



▲左右からMSを搭載した戦艦を投入しよう。

終盤戦

戦いは長引くが、敵は確実に全滅させよう

ジムGSやジムSカスタム、ガンダムの発展機を中心とした戦力で囲んで攻撃すればどんな敵も倒せるはず。能力の高いパイロットを搭乗させたMSを中心に隊列を組んで戦えば攻撃力も上昇、耐久力の高いジオン軍のMAも敵ではないはず。問題なのは連邦軍戦力の物資が切れて攻撃できない状況になること。戦艦や拠点を利用し、戦力を入れ替えて物資を補給しながら戦おう。本拠地を守るジオン戦力も楽に倒せると思うが、制圧

はしないように。ジオン戦力を全滅させての制圧でなければ、次に攻略する重要なアバオア・クーを攻撃するための戦力回復が遅れるのだ。



▲ジムGSは宇宙での、ジオン本土攻略のときにも中心戦力と活躍する。ソロモンでは強敵も少ないはず。



▲有能なパイロットを中心に入力stackを編制。



▲ジオン戦力を全滅させて制圧する。

目標ターン:080~095

重要拠点ア・バオア・クーの制圧と デギン公王との和平交渉

ジオン軍の最大の重要な拠点ア・バオア・クー。ここを制圧されることはジオン軍にとっては敗北を意味するものであり、デギン公王も和平交渉を求めてくるほど。ジオン軍の最後の砦とも言える重要な拠点だけに防衛戦力は強大。かなり長いターンをかける覚悟で攻略作戦を実行しよう。



▲ア・バオア・クー。原作での最終話、戦火に包まれたこの戦場をバックにアムロかコアファイターで脱出するシーンは、あまりにも有名。

作戦フローチャート



戦略フェイズ

マグネットコーティング研究の実行

MSの性能を向上させるマグネットコーティング（以下MC）研究提案は基礎技術、MS開発、MA開発のレベルがそれぞれ11、11、6以上にならなければ行われる。すぐに研究を実行してア・バオア・クー攻略作戦開始前までにガンダムのマグネットコーティング化を終了させておこう。



オーバーヒートを起こしていたようです
今後の戦いに備え ガンダムを瞬間に
マグネットコーティング処理を施します

▲原作の展開どおりにガンダムのMC化が終了していないと第13独立戦隊がラーラのエルメスに敗北してしまう。

第13独立戦隊への参加要請

第13独立戦隊をテキサス地域の調査に向かわせるとマ・クベとギャンを撃破する。敵新型MA迎撃を要請するとブロウ・ブロを撃破する。ア・バオア・クー攻略作戦への参加を要請するとエルメスとバイロットのラーラ・スンを撃破するのだ。どのシナリオも第13独立戦隊に参加の要請をしなければ、行動フェイズや局地戦に敵戦力として登場てくるので注意しよう。



▲ジオン軍のMSを次々と沈めていくアムロ。



▶ついにはラーラーのエルメスも撃破するのだ。
拉出するといつもアムロの姿が現れるMSが登場し
登場することに成功しました

行動フェイズ

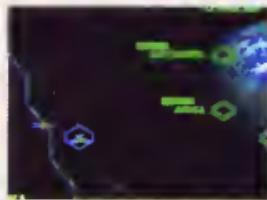


ア・バオア・クーへの戦略ライン確保と増援部隊進入の阻止

ソロモンからア・バオア・クーへ続く戦略ラインはジオン勢力との熾烈な奪い合いになる。左側の戦術ラインが特に重要で、確保していれば戦艦による戦力の移動が2ターンで可能なのだ。

ア・バオア・クーへ攻略部隊を発進させよう

ソロモン攻略の戦力をそのまま投入するのだが、戦略ライン上を戦いながら進むことを考えると、戦力の補強が必要。ソロモンでMSの生産を急ぐと同時に地球からも戦力を打ち上げよう。地球からの打ち上げ部隊はジオン軍のマークが薄いため、少ない戦闘でア・バオア・クー右側の拠点を確保できる。これにより、ジオン軍の戦力が打ち上げ部隊にも割かれることになるので、ソロモンから進攻する戦力への援護にもなる。地球からの打ち上げ部隊には、開発の終了したMSの投入を。



▲地球からも増援戦力を積極的に打ち上げて、ア・バオア・クーに接近。ジオン戦力を引き寄せるのだ。

攻略作戦を実行し部隊を突入させよう

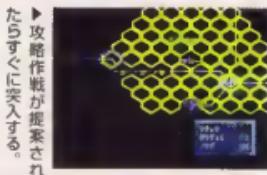
攻略作戦を実行しておいて、単機でもよいので部隊を突入させると、戦略ラインを守りに出撃していたジオン戦力を退却させることができる。



▲防衛部隊数は多くなるも、大戦力の突入が楽になる。

グラナダ進攻部隊をルナ2から派遣しよう

ア・バオア・クーの攻略が終わったらすぐにグラナダへ向かおう。そうすれば、敵の防衛部隊の増加を最小限に抑えられる。先行した部隊が戦術ラインを確保しているはずなので、これをたどっていけばグラナダへの到着も早い。ア・バオア・クーからも攻略戦力が出ることを考え、ルナ2からはマゼランにMSを4部隊搭載させて出撃させよう。



口も達者なモンシアは必見

「0083」に登場するモンシア。口の悪さといいかげんさは彼の魅力だったが、一年戦争時にもその魅力がいかなく発揮されていたのだ。



ア・バオア・クー攻囲中の敵戦力の進入を阻止しよう

ア・バオア・クー、グラナダ、ジオン本土とジオン軍に残された重要拠点は3つ。共に隣接した重要拠点なので、ア・バオア・クー攻略開始後のグラナダとジオン本土からの増援部隊の到着が早い。ア・バオア・クー攻略中に進入されると、連邦軍の攻略部隊が本拠地の防衛戦力と増援戦力に挟まれる形になるため、局地戦での戦闘が不利になってしまふのだ。ア・バオア・クー攻略戦力の他に、この増援戦力を撃退する戦力も輸送しておこう。



▲増援戦力を運用の戦力を準備する。



▲ア・バオア・クーの下に待機させ、増援戦力を迎撃する。

物資切れで退却していく敵を逃がすな

増援部隊は耐久力や物資が切れるごとに退却していく。逃がすと重要拠点の防衛戦力になったり、増援戦力として復活するので確実に破壊しよう。



▲退却する部隊に攻撃力はない。まずは回んで移動力を奪おう。

このイベントを見たか!?

デギン・ザビとの和平交渉を成立させるのだ

ア・バオア・クー攻略中に起こるデギン・ザビとの和平交渉イベント。TV版では、この和平交渉の場を狙ってギレン・ザビがソーラレイを発射、レビルもデギンともども殺されるという結末だった。連邦軍を狙い戦局を有利に傾けようとするのは理解できるが、自分の父親まで巻き込み全世界をも掌握しようと企むあたり、ギレンの冷酷ぶりが發揮されている。しかし、レビルが死ぬとゲームオーバーになってしまう。これを回避するには連邦軍の諜報部がソロモン攻略後にソーラレイの情報を入手していくことが必要だ。これで和平交渉が無事に成立してジオンの国力を低下させることができるのだ。



▲諜報力100%でソーラレイの情報入手。



▲和平交渉成立にはガルマ死ぬも必要条件なのだ。



▲和平交渉成立後でも、ア・バオア・クーにソーラレイは発射される。



▲和平交渉成立時で連邦軍戦力の10%が壊滅。



▲ソーラレイは発射。和平交渉が決裂しても



▲連邦軍戦力の30%が壊滅。和平交渉は成立させるのが断然有利だ。

重要拠点攻略

ア・バオア・クー

攻略開始1ターン後にソーラレイ発射イベントが発生。まず1部隊だけ進入させておき、これを犠牲にして主戦力は無傷のまま進入するのだ。



序盤戦

誘導部隊を使い敵戦力を分断させよう!

ソーラレイの犠牲になる部隊も誘導戦力として役立てる。進入した場所で動きまわり本拠地付近に固まったジオン戦力を引き寄せ、戦力を分断させるのだ。



▲移動力のあるジムG S、1スタックで進入。

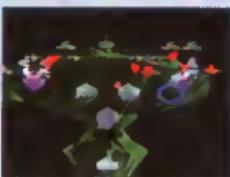


▲ソーラレイ発射後も動きまわるのだ。

中盤戦

まずは拠点を占領して持久戦に備えよう

本拠地近くに点在する6つの拠点。ジオン軍の戦力が誘導部隊に引き寄せられている間に、戦艦か移動力のあるMSで3つは占拠し、回復基地として持久戦に役立てよう。



▲ジオン戦力も引き返しが早い。



▲陣を構えて攻撃態勢を整えよう。

終盤戦

誘導されて孤立したジオン戦力は時間をかけて全滅させよう!

攻略戦力はジオン戦力が誘導部隊に引き寄せられて、防衛が手薄になっている3方向を選んで進入させる。早めにMSを発進させ拠点を制圧、囲まれないように陣を構えるのだ。戦端が開いたら初めは耐久力が低いMSを狙う。MSは1スタックの数が多い上に攻撃力が高く、物資消費も低いので早めに撃破したい。MSを倒せば残るはMAや戦艦。これらは耐久力が高いだけで、物資の消費が激しく早い段階で動きの遅くなる戦力。

拠点を塞いでおけば無害な戦力だが、ジオン軍を全滅させて本拠地を制圧しなければ、連邦軍戦力の完全回復が望めない。全ユニットを倒そう。



▲1列めはジムGSで、2列めからジムSカスタムで、3列めからは戦艦で攻撃。無駄のない戦力配置は1ターンで多くの戦力を擊破するのだ。



▲拠点を塞げばMA、戦艦は行き場を失う。



▲ジオン軍を全滅させて制圧するのだ。

目標ターン:095~105

月面基地グラナダの制圧と ニュータイプ用モビルスーツの開発

月面基地グラナダはジオン軍の戦力開発の中 心。ア・バオア・クー制圧後、完全勝利を目指すレビルがジオン軍から持ちかけられた和平交渉を却下した時点で戦闘は継続。残る2つの重 要拠点のうち、まず最初に制圧に乗り出すのは このグラナダなのだ。



▲ジオン軍に残った重要な拠点はグラナダとサイド3の2つのみ。どちらもジオン軍力の集中した重 要拠点だけに攻略も難しい。

作戦フローチャート

サイド3との
和平交渉決裂



グラナダ攻略準備
開始



ニュータイプ用
MSの開発



テストパイロットの
派遣



グラナダ攻略作戦
実行

戦略フェイズ

サイド3との和平交渉

ア・バオア・クーを制圧す るとサイド3のギレンより 和平交渉が提案される。レビ 尔を、父親であるデギンを、 そして味方をも狙ってソーラ レイを発射させた男が何をネ ボケたことを、というわけで 和平交渉は当然却下。徹底交 戦を叩きつけよう。完全勝利 を目指す連邦軍としてはグラ ナダ、サイド3に攻め込むた めにも和平交渉を却下する必 要がある。



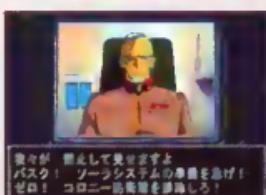
◆和平交渉成立で完全勝 利以外のエンディング。

▶完全勝利を目指すな
和平交渉は却下する。



第2次ブリティッシュ作戦に備えよう

和平交渉が決裂すると、ジ オンはジャブローを目標にし た2度めのコロニー落としを 仕掛けてくる。コロニーが落 下するとジャブローの能力が 低下。ジャブロー内部の戦力 も50%が消滅してしまって は、和平交渉が決裂する前 に 戦力を発進、廃棄、輸送する など対策を施しておこう。



▲コロニー落とし阻止も可能。サイ ド6衛正を許可し、強化人間研究も 許可。ここから登場する強化人間が コロニー落としを阻止するのだ。

行動フェイズ

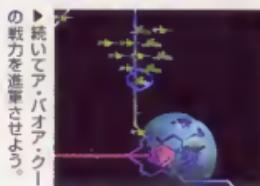


グラナダの戦力が増えすぎないうちに攻略作戦を実行しよう

月面基地グラナダはジオン戦力の生産性が高い。ア・バオア・クー制圧後、早いターンでグラナダ攻略作戦を実行しないと、局地戦フェイズでの難易度がどんどん高くなっていくのだ。

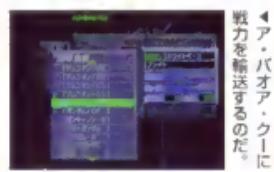
グラナダ攻略部隊を発進させよう

ア・バオア・クー制圧後、早い段階であればグラナダの戦力も少なく攻略も短時間で行える。ア・バオア・クーでジオン戦力を全滅させて制圧していれば、連邦戦力はほぼ完全に回復しており、すぐに発進が可能な状態。加えてルナ2からの前進戦力もグラナダに接近しているはずなので、十分攻略可能な戦力が整っていることになる。すぐにグラナダ攻略作戦を実行しよう。



連邦軍の全戦力をグラナダ攻撃に集中!!

残す重要拠点を2つとしたジオン軍に、連邦軍の拠点を攻めることは不可能。連邦軍の戦力をグラナダ、サイド3攻略に向けて集結するのだ。



このイベントを見たか!?

ニュータイプ用MSを開発しよう

ニュータイプ研究機関を設立させ基礎、MS、MAの研究技術レベルを一定以上に上げておくと、ニュータイプ用MS「ガンダムアレックス」の開発が行われる。ガンダムアレックスのテストパイロットとしてクリスチーナ・マッケンジーの派遣を要求されるので、これを許可しよう。もしもテストパイロット派遣を却下すると、ガンダムアレックスがジオン軍に奪取され、ジオン軍戦力として

サイド3で開発されることになってしまふ。ガンダムアレックスの開発を連邦軍で行い、重要拠点攻略の戦力として役立てるためには、テストパイロットの派遣は絶対行おう。



▲ 0080ポケットの中の戦争 のストーリーをバックにした展開だ。



▲バーニィとクリス。戦場は敵も見たくない再会を演出する。

ジオン本土からの増援を阻止しよう

ア・バオア・クー攻略のときと同様にグラナダ攻略時にも増援部隊が送られてくる。しかも、すぐ左に位置するジオン本土からの増援戦力なので数も多い。ジオン本土からは他にア・バオア・クーの奪還を狙う戦力も発進される。グラナダでの局地戦とグラナダへの増援戦力の撃破は、グラナダに到着している戦力で対応する。ア・バオア・クーを狙う戦力の撃退には、ア・バオア・クーで生産したMSを発進させよう。



▲3か所に戦力を配置する必要があるのだ。



▲ジオン本土付近で出撃してくるジオン戦力を撃退するのも有効な戦法。

強化人間プロト・ゼロ、ここに出現!!

強化人間計画が実行されることで出現するプロト・ゼロ。人工的に生み出されたニュータイプ能力をもつパイロットだが、能力の高さはアムロと肩を並べる。ガンダムなどの高性能のMSに搭乗すれば回避率100%も夢ではない。



▲強化人間にアムロがもつた感情とは?!

重要拠点攻略

グラナダ

最も注意すべきはジオン本土から発進する増援部隊。グラナダに進入されると局地戦での敗北は必至。撃退戦力を多めに待機させて戦いに臨もう。



序盤戦 誘導部隊を使い本拠地の戦力を引き寄せよう

グラナダの本拠地を守る戦力はア・バオア・クー攻略時ほどではないものの、数は多く性能の高いMSを揃えている。まずは、誘導部隊を先行進入させてジオン戦力を1方向に引き寄せる。本拠地の防衛戦力を分断、孤立させることを考えよう。誘導戦力はルナ2から戦艦、MSともすべて投入。右下から進入してジオン戦力を引き寄せ、できるだけMSを減らそう。ア・バオア・クーからの連邦戦力は

ジオン本土からの増援を撃退しつつ、グラナダのジオン戦力が1方向に引き寄せられるのを待とう。



▲まずはルナ2からの南下部隊を投入。グラナダ内のジオン戦力を引き寄せ、特にMSを狙って破壊していく。



▲本拠地からこれぐら
い引き寄せれば十分。



▲次にターンで主戦力
を投入するのだ。

中盤戦 左上の防衛ポイントを中心に本拠地を攻撃

主戦力は左、左上、上方向から進入。左上の拠点を戦艦で占領したら、MSを順次射出し陣形を構えよう。陣形の内容は1列めがジムGS、ガンダムを中心とする接近戦戦力、2列めを間接攻撃ができるジムSカスタムやガンキャノンで、3列めには1列めとの交替戦力としてジムGS、ガンダムを再び配置、4列めに長距離を攻撃できて回復要員でもある戦艦を待機させよう。完全な迎撃態勢でジオン戦力の接近を待ち、戦闘が始またらジオン戦力のMSを狙って攻撃。1列めの部隊は耐久力、物資がなくなる前に撤収、3列めが交替で前に出て1列めを回復させよう。



美しい隊形である必要はないが順番は重要。



▲ジオン戦力は耐久力切れでは退却しない。物資切れではじめて拠点に行く。拠点で補給されないよう確実に倒そう。



▲陣形をくずさないように移動していくのだ。



▲1列めと3列めの交替は何回も行おう。



▲味方戦力の物資補給も重要。戦艦は耐久力を回復させてくれる。傷ついたMSごとの交替も有効だ。

終盤戦 ジオン本土攻略を考え! 戦力を温存しよう

接近するジオン軍に対し迎撃態勢で臨めば、連邦軍は戦力の消耗も少なく長いターン戦える。この間にジオン軍は無駄に戦力物資を消耗しているはず。ジオン軍の数、各戦力の物資が少なくなったら拠点を占拠して動けなくなったり

ところを攻撃していく。あとは本拠地に残った防衛戦力を耐久力、物資とともに余裕のある部隊で囲んで集中砲火で倒そう。消極的な戦法だが連邦軍の消耗は少なく、グラナダ制圧後に乗り出すジオン本土攻略のための戦力を温存で

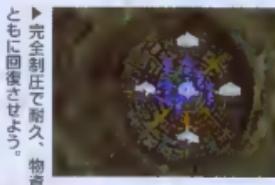
きるのだ。繰り返しになるが、重要拠点の制圧の際はジオン軍を全滅させること。そして自軍の耐久力、物資を完全に近い状態まで回復するのだ。



▲敵MSは物資消費が低い。囲んで倒そう。



▶完全制圧で耐久、物資ともに回復させよう。



▲すべての拠点を占拠する。物資が切れて動けなくなったジオン軍の回復を防ぎ、味方戦力の耐久力、物資の回復に努めるのだ。

▲あるいは、動けなくなったところを囲む。耐久力の高いMA、戦艦も集中砲火で攻撃すれば多くても2ターンで倒せるはずだ。

目標ターン: 105~115

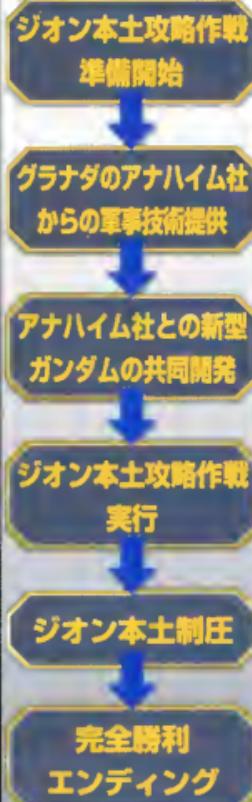
次世代ガンダムの開発と ジオン本土制圧による完全勝利

最後の重要な拠点はサイド3の中心地にあるジオン本土。部隊数が常時30以上あり、グラナダ制圧後も増加している。早めに攻略作戦を実行してジオン本土に突入しよう。生産を停止させ、防衛戦力の増加に歯止めをかけ、その後攻略部隊を送り込むのだ。



▲長い遠路だったがジオン本土が終点。連邦軍も多くの戦力を犠牲にしてここまで戦ってきた。しかし、完全勝利はもはや目の前に!!

作戦フローチャート



戦略フェイズ

アナハイム社との新型ガンダム開発

グラナダの制圧により、アナハイム社より技術提供を受けた連邦軍では新型ガンダムの開発プランが提案される。開発費は非常に高いが、完成するMSは「0083」でもお馴染みのGP01-Fbである。ぜひとも完成させて宇宙用に開発されたガンダムの性能のすさまじさを実感してほしい。条件として、他にガンダムアレックスの開発と各技術レベルが15以上必要だ。



▲もちろんバイロットとしてコウ・ウラキも登場



▲一年戦争の終期には完
成されていたのだ。

ジオン本土制圧と完全勝利エンディング

ジオン本土を制圧すれば完全勝利エンディングになる。その方法だが、今までのように次の重要拠点攻略に備える必要はないので、敵を全滅させなくてもよい。たとえ本拠地の部隊だけを倒して制圧しても、完全勝利エンディングになるということを頭に入れて、攻略作戦を実行しよう。



▲ジオン本土だけあって防衛部隊数は常に30以上をキープ。攻撃戦力も今まで以上の部隊を送り込み、さらに増援部隊を送る必要がある。

行動フェイズ



連邦軍の全部隊を投入して ジオン本土攻略を成功させよう

ジオン軍の重要な拠点はジオン本土のみ。連邦軍の制圧下にある重要な拠点が狙われることはないので、全戦力をジオン本土攻略に投入することができる。グラナダ攻略時から部隊を集めておこう。

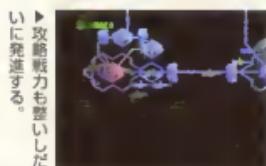
ジオン本土攻略作戦準備開始

ジオン本土の攻略は、グラナダ制圧後に作戦が提案されしだい実行する。早めに戦力を投入して、ジオン本土の生産機能を停止させるのだ。投入する部隊はなるべく多くする。グラナダ攻略時と同様にジオン戦力を本拠地から引き寄せる誘導戦力として活躍させるのだが、今回はジオン軍への攻撃も同時に使うのだ。この間に攻略の主戦力を発進させよう。



ジオン本土攻略作戦を実行しますか？

▲すぐに作戦を実行する。
移し戦力を投入する。



▶ 攻略戦力も整いしだいに発進する。

このイベントを見たか!?

司令官が怠慢だと起ころ？ 臨時徵兵計画

もしもレビルがV作戦を実行しなかったり、RXシリーズ回収作戦を実行しなかったら？ 戦力開発が行われないのはもちろん、第13独立戦隊も出現しないことになる。連邦軍は兵力、戦力ともにお手上げ状態になると、戦力の増強イベントが自動的に起ころるのだ。それが臨時徵兵計画で、実行すれば第13独立戦隊の乗組員やコウ・ウラキまでもがパイロットとして登場する。またMS、MA開発

への資金投入も一定ターンを経過すると自動的に行えるようになる。司令官が怠慢でも戦力は整っていくのだ。



ジオンに勝利することなどできません。貿易船は、MS開発部門及びMA開発部門を解散します。予算の投入をお願いします。

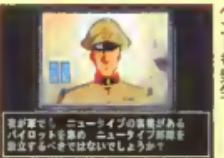
▲頼りない司令官にMS、MA開発部門を設立したことを伝えるテム・レイ。彼の疲れた様子が連邦軍の不利を物語っている。

GP01の正パイロット、 コウ・ウラキ登場!!

「0083」からもやはり主人公が登場。一年戦争とは時代的に隔たりがあるが、GP01-Fbも開発できるし、まだ若いコウ・ウラキの成長と活躍に期待したい。



モンシーアやガトーとの会話も充実。



ガトー！ ガトー！ 聞こえているだろう？ お前ががれても、この者は走れはしない！

◀ 第13独立戦隊編制イベントも発生。



乗車のあるものを召めさせます。ニュータイプ部隊は設立後、第13独立戦隊として活動し、飛行作戦を行ってもらいます。

▲編制された第13独立戦隊は陽動部隊として行動することに決定。

重要拠点攻略

ジオン本土

ジオン本土だけに防衛部隊数も多く、他の重要拠点攻略と比べても難易度が高い。攻略戦力をグランダで生産、発進させて長期戦に備えるのだ。



序盤戦

敵を全滅させなくても攻略する方法がある

最後の重要な拠点なので、ジオン軍を全滅させて制圧する必要はない。本拠地だけの制圧を目的に戦えば、自軍に犠牲は出たとしても素早い攻略が可能だ。まず、右から陽動部隊を投入。敵を引き付けたらいったん離脱。次のターンに右上、右、右下より陽動部隊を投入しジオン軍を完全に右側に引き寄せる。同ターンに左からも戦力を投入する。守備の手薄になった本拠地をいっきに目指し、本拠地のジオン戦力を撃破。制圧しよう。



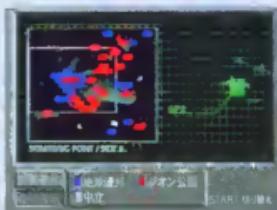
▲まずはジオン軍を引いて脱出。



▲左の部隊は移動力の高いMS、戦艦で構成。



▲再突入して戦力を拡散。ジオン軍の標的を多くして、相手を引き寄せる。



▲いっさくに囲む。囲む作業は非常に難しいが、できてしまえば後は楽勝。

中盤戦

序盤戦での戦法が無理なら、増援部隊を送って攻略しよう

敵を全滅させての制圧を目指すのならば、増援部隊をジオン本土に送り込む必要がある。まずはグラナダ攻撃部隊を中心にしてジオン本土攻撃部隊を編制。ジオン本土の生産機能を停止させるために先行投入した戦力を続けて投入しよう。次にグラナダでは戦力生産を開始し、完成した戦力から順にジオン本土に増援部隊として送り込もう。防衛戦力を増やせないジオン軍に比べ、連邦軍は増援部隊を送るので攻略戦力を拡大できるのだ。



▲攻略開始は双方の戦力に違いがあるが……



▲戦いながら部隊を整えてジオン軍を撃退。



▲部隊を生産して送り込み、ジオン本土で攻略のための戦力を整えていく。



▲常に戦力を送り続ければ、長期戦にはなるものの、必ず勝てるのだ。

終盤戦 さらに物資切れを誘う戦法でジオン軍を撃さぶろう

攻略開始後、上下左右4方に戦力を置き、順番に突入と脱出を繰り返させる。突入したら戦力はジオン戦力を引き寄せて、近付いてから脱出するのだ。これを何度も行うと、ジオン戦力は物資が不足して動きが遅くなる。そこを狙って攻め込み、ジオン戦力を撃破するのだ。



▲この戦法の欠点は脱出コマンドを使用するためターン数がかかる。しかし、どの重要な拠点でも通用する。



▲ジオン戦力が拠点に向けて動きだしたら物資切れの合図。大戦力で突入し、短期決戦を挑むのだ。

ジオン軍の物資を消費させる方法として次に有効なのが攻撃させること。連邦軍としても犠牲を出すことになるが敵戦力はさらに多くの物資を消費する。加えてあえて犠牲となるMSが索敵、誘導をこなせば、攻撃の起点にもなるのだ。最初に紹介した方法と併用すれば、より多くの物資を消費させることができる。



▲攻撃の的は分散し、多くの敵に狙われるよう。



▶誘導、索敵は重要。
どんどん通り込もう。



▲ジムGSは耐久力が高く、オススメの戦力



▲Pジオングとビグ・ザムは物資消費度が高い、耐久、攻撃力ともに高い。集中砲火を仕掛けたとしても撃破には3ターンを必要とする強敵だ。



▲特にビグ・ザムはバリアがあり守備力まで高く、ガンダムで囲んでもカンタンには倒せない。物資切れを狙って捕まえてからゆっくり撃破するのだ。

MAの撃破以外に時間がかかるのが戦艦。局地戦フェイズではMSを搭載させることができないので、ただ耐久力が強いだけの敵だが、移動力を生かして拠点を占拠する動きをするのだ。拠点を占拠されたら物資を回復される前に優先して撃破しよう。

完全勝利!! そしてジオンの脅威はなくなったが…

連邦軍の完全勝利で幕を閉じた一年戦争だが、本当にすべてが終わったのか。否。ジオン軍の脅威がなくなったとしてもこれからが本当の始まりだ。ガンダムの歴史は一つだけではない。君の手で新しい歴史を作り出してみよう。



▲完全勝利を告げる喜びの声。この喜びを、今は十分堪能しよう。



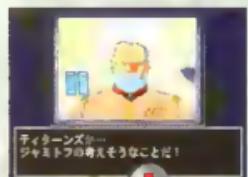
▲しかし、対抗する勢力はどこからでも出てくるものなのだ。

幻の第3勢力 モードが出現!!

第3勢力モード その1 「ティターンズ」モードをプレイするには?

① まずは通常の「地球連邦軍」モードでプレイ開始

このゲームでは、地球連邦、ジオン公国との両モードの他に、第3の勢力の総帥としてプレイできるモードがあるのを君は知っているか? ここでは第3勢力のうちのひとつ、「ティターンズ」モードの出現方法をちょっとだけ紹介しよう。まずは普通に地球連邦軍でゲームをスタート。ゲームを進めながら、敵勢力としてティターンズを結成させるのが最初の条件だ。



◀最初は「連邦軍」モードでティターンズ勢力を結成させる必要がある。



▲「連邦軍」モードでティターンズを出現させれば、あと少しで条件がそろう。
◀多くの条件をもれなく満たさないと失敗してしまうので注意。

② ある条件を満たすと「ティターンズ」モードが登場!!

条件を満たせばプレイできる「ティターンズ」モード。中枢部にいるジャミミトフやバスクなどは、連邦軍にいたころよりもキャラクターの能力値がパワーアップしているのだ。ぜひプレイして、君だけの新しい一年戦争史を作り出そう。

▼オープニングではティターンズ結成の秘話を聞くこともできる。



◀副官の制服もちゃんと「ティターンズ仕様になっているのだ」。

▲

敵艦の爆滅に成功しました!
我が軍の勝利です!

必勝!! ? アムロやシャアたちの隠しメッセージを聴け!!

サターンのマルチプレイヤー画面で、2トラックめに合わせて再生してみよう。アムロやシャアに怒られてしまうぞ。途中からセイラも加わり、果てはララまでやって来て懐かしのセリフを大合唱。爆笑間違いなしの裏技だ。



▲マルチプレイヤー画面でこのDMの2トラックめを選択。

▼彼らに怒られてしまても、素直に若さゆえの過ちだったと認めよう。



ジオン公国軍

モード攻略



「ジオン公国軍」モードでの、連邦軍最重要本拠地“ジャブロー制圧”までの攻略を紹介。原作とはまったく逆の展開になるが、ギレンの念願の完全勝利まで懇切丁寧に君を導くぞ。

目標ターン:001~007

第1次降下作戦の準備から オデッサ制圧まで

いよいよ地球連邦軍との戦いが始まる。このブロックではオデッサ制圧までの手順を解説する。ここでは自らの敵を倒すだけではなく、この戦いの行く末までを考えた戦略を構築することが要求される。次の作戦をにらんだ開発や補給にもしっかり力を入れておこう。



▲第1次降下作戦の概要、意義をジオン将兵に演説するギレン。この作戦を発動することによって彼の野望はその第一歩を踏み出ことになるのだ。

作戦フローチャート

諜報・基礎研究に
資金投入

サイド3、グラナダなど
の兵力を整理

新兵器の開発

地球付近の連邦
艦隊を撃破

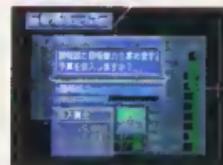
オデッサ攻略部隊
を地球に降下

オデッサ攻路作戦
発動

戦略フェイス

諜報能力を充実させて敵の情報を入手せよ

第1次降下作戦を発動する前にやっておきたいのが、連邦軍兵力の確認。宇宙、そして地球と広大な戦場で戦うだけに、ただ攻めるだけでは資源の乏しい序盤戦を乗り切ることはできない。効果的な兵力投入のためにも戦略フェイズで諜報能力を強化しておこう。そうすることによって敵勢力の確認が可能になるのだ。

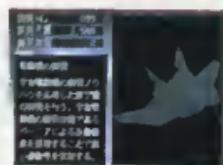


▲序盤のうちに資金を投入しておこう。

▲後々までお世話になれる高性能機なのだ。

地上戦で大活躍のドップとマゼラアタックを開発

MSを量産したくても資金、資源が不足しがちなのがジオン軍の悲しいところ。とくに地上の拠点を押さえるまでは苦しい戦いが続くことになるだろう。そんな中、地上戦でMSをサポートしてくれるのがドップとマゼラアタックだ。とにかく使るので、オデッサ制圧後、すぐに生産できるように開発しておこう。



▲初期の拠点制圧には欠かせない。

行動フェイズ



連邦軍の艦隊を撃破して 地球への降下ヘクスを確保しよう

第1次降下作戦自体は、すでに部隊などの準備がでているので簡単に始められるはず。だが、重要なのはこのあとも他の作戦が控えているということ。次の作戦の部隊編制や降下の準備もやっておこう。

地球付近の戦闘は力押しで

ゲームを開始して最初に戦うのが地球付近に集結する連邦艦隊。勢力は大きいがMSをもっていないので、簡単に倒すことができるはず。MS部隊を展開し、1部隊ずつ包围しながら確実につぶしていく。



▲耐久力の高い艦艇を最前線に配置しよう。

また、オデッサ制圧部隊のための降下ヘクスを確保しなくてはならないので、戦艦を先頭に前進しながら攻撃をするように心がけよう。



▲オデッサへの降下部隊は攻撃されないうちに地球に突入しておく。

あのキャラ だっているよ

エギュー・デラーズ

機動戦士ガンダム0083]に登場するジオン軍人。一年戦争時には能力の高さから、ザビ家関係者しか採用できないグワジン級を自艦とした。



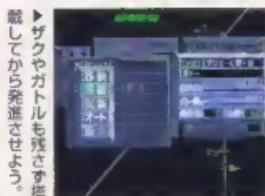
▲高い指揮能力が魅力的
前線で活躍させよう。

各重要拠点の兵力も有效地に使おう

ゲーム開始直後に配置されているジオン艦隊以外にも、グラナダ、サイド3、ア・バオア・グー、ソロモンの各重要拠点には、ユニットが数部隊ずつ駐留している。降下作戦には不可欠なH L Vや補給艦パブロ、グワジン級の戦艦などの艦船に加えてザクやガトルなど、基地でただ眠らせておくにはもったいない戦力が配置されているのだ。きちんと整理して前線に送り出せば、戦況が有利になるぞ。



▲グワジンを発進させて艦隊に合流させる。



▲ザクやガトルも残さず搭載してから発進させよう。

廃棄も大事な戦略なのだ

基地にある部隊は出撃させるのももちろん有効だが、廃棄して資源にするという手もある。資源不足のゲーム序盤にとくに有効な戦略だ。



▲艦艇は廃棄すると入手できる資源量が大きい。

降下した突入部隊でオデッサ周辺を確保

オデッサ周辺に降下すると、連邦軍の61式戦車がHLVに攻撃を仕掛けてくる。1ターンめの攻撃で破壊されることはないが放置しておくと危険なので降下した次のターンにHLVで索敵、確認したらMSを発進させて全滅させよう。敵が片付いたらオデッサのとなりにあるバイコヌールを制圧し、補給用の戦術ラインを作つておく。一度MSを発進させたHLVはもう使えないで忘れないで廃棄しておこう。



第2次降下作戦の準備も進めておこう

オデッサへの部隊降下が終わったら、第2次降下作戦に向けて準備を開始しよう。まずニューヨークへの降下部隊を北アメリカへの降下ヘクスまで移動。いつでも降下できるように態勢を整えておく。作戦発動までの間、MSを発進させて周囲の連邦軍を攻撃してもいいだろう。このあと行うオデッサ制圧に成功したら、そこにソロモンのHLVを輸送。部隊を搭載して、第2次降下部隊に合流させよう。



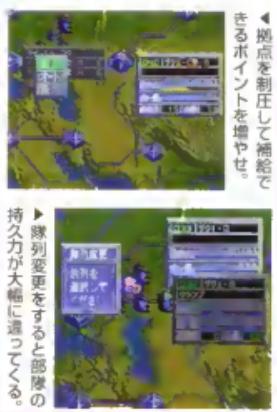
いよいよ第1次降下作戦発動！

作戦を発動すると、以後5ターンにわたって兵の士気がアップする。これをムダにしないため、作戦はオデッサへ進入する直前に発動させるよう。また、作戦を発動しないと重要拠点に進入できないので注意しよう。



こまめな補給と隊列変更が生死を分ける！

戦闘が続くと、戦った部隊の耐久力、物資量が低下していく。とくに隊列の先頭にいる部隊が大きなダメージを受ける。そこで戦闘の後には隊列変更でダメージの大きい部隊を後方に回すとともに、拠点を制圧して、物資の補給をこまめに行おう。



あのキャラ だっているよ

シン・マツナガ

「白狼」と呼ばれたジオン軍のエース。ルウム戦役では戦艦1隻、巡洋艦5隻を撃破する戦果を挙げて、その名を連邦に知らしめた。



重要拠点攻略

オデッサ

最初に攻略する重要な拠点ながら多数の部隊を擁しているオデッサ。戦力的にはジオン軍が優位にあるので、いかに早く落とすかが勝負になる。



序盤戦

まずは飛来する戦闘機を各個撃破

いくら敵の兵器が弱いとはいえ、大部隊で来られると、こちらも多大な出血を強いられることがある。そこで北の山岳地帯から進入し、まずは移動力の高いミディア・フィッシュなどの戦闘機が向かってくるのを迎撃。敵部隊を囲んで複数の部隊で叩くのが理想的だ。



▲北から進入したら部隊同士の間隔をあけずに敵が移動してくるのを待とう。



▲MSは対空戦闘はあまり得意ではない。数部隊で一斉に攻撃するように。

中盤戦

戦闘機を叩いたら今度は陸上部隊を攻撃

戦闘機を叩き終わると、ほつりほつりと陸上部隊が近付いてくる。MS部隊にとってまさに各個撃破するチャンス。だが、拠点の敵を攻撃するときのことを考えて、これも複数の部隊で囲んで攻撃しよう。そうすれば部隊の損害も最小限に抑えられるはず。



▲ランバ・ラルもザクⅠで雪戦！ 陸上戦なら向かうところ敵なしの強さだ。



▲まんまと敵が近付いてきたらいっさに集中砲火を浴びせろ。

終盤戦

戦力を回復したらいいきにカタをつけよう

敵部隊への攻撃が一段落したら、損害を受けた部隊を防衛ポイントに入れて回復。多少時間がかかるけどここは無理をしないほうが得策だ。回復後、本拠地の敵を包囲、一斉攻撃をかけよう。拠点は防御効果が高いので少數で攻撃すると返り討ちにあうぞ。



▲この局地戦内の最後の決戦のため、部隊の回復は確実にやっておこう。



▲最後の敵、ミディアを撃墜。かくしてオデッサは陥落した。

目標ターン:008~010

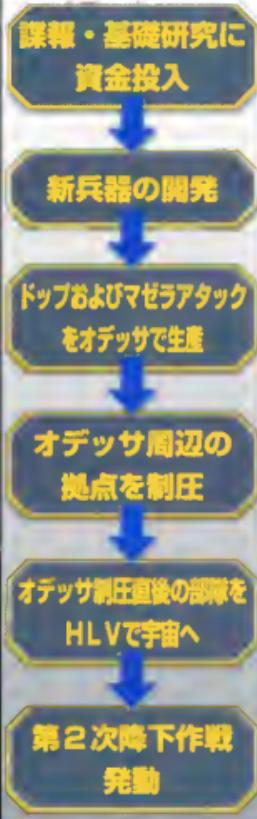
第2次降下作戦の準備から ニューヨーク攻略まで

このブロックでは北米制覇の足がかりであるニューヨーク攻略までを紹介。オデッサを確保しつつ、無駄のない戦略で最短距離でのニューヨーク攻略を狙おう。デザートザクやザクマリンタイプなど新型MSの開発提案も目白押しなので、開発にも力を入れておこう。



▲快進撃を続け、ニューヨーク攻略に成功したジョン軍。調らしげに敬礼するランバ・ラルの姿を一刻も早く実現させるため勇敢に戦うのだ。

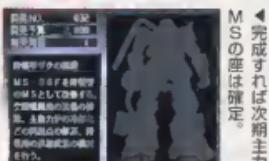
作戦フローチャート



戦略フェイズ

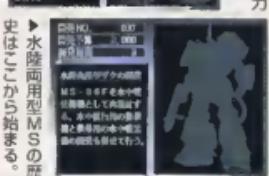
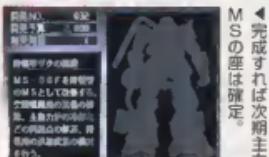
降下前にニューヨークの状態を知る

オデッサの攻略に引き続き、ニューヨークの攻略でも情報の収集は重要な意味をもつ。ここでも資金を割いて、諜報能力を上げておこう。定期的に資金を投入していれば、連邦軍の重要拠点のデータまで確認できるはずだ。重要拠点の部隊数を確認して必要な戦力を割り出しておけば、効率のいい部隊生産が可能になる。



ザク系MSの開発を急げ！

ジョン軍の誇る汎用MSザク。だが、次々と戦力を注ぎ込んでくる連邦軍と戦うにはさらなる性能向上が不可欠だ。ここはせっせとMS技術レベルの向上に資金を投入して、新型ザクの開発にいそしもう。なかでも地球上での戦闘を考慮して設計されている陸戦型ザクや、水陸両用型ザクの開発が最重要課題となるだろう。



史はここから始まる。

行動フェイズ

オデッサ周辺を確実にキープして 第2次降下作戦の兵力を再編制しよう

オデッサの攻略に成功したのもつかの間、連邦軍は奪還を目指して部隊を送り込んでくる。襲いかかる連邦軍からオデッサを確保し、並行して次なる目標、ニューヨークを目指して進撃しよう。

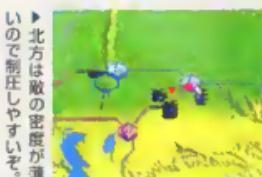


オデッサの周辺は確実に固める

オデッサを確実にジオンのものにするためには周辺拠点の制圧が不可欠になってくる。なぜならオデッサの周囲に連邦軍が補給可能な拠点があることは防衛上極めて不利だからだ。また、収入面から多くの拠点を制圧することが望ましい。そこでオデッサ周辺、とくにヨーロッパはすべて支配下に置こう。できればアフリカの北部まで制圧しておくとキリマンジャロ攻略時に補給がしやすくて便利だ。



▲拠点はひとつひとつ確実に制圧していく。



▶北方は敵の密度が高いので制圧しやすいぞ。

こいつは使える！ ドップ&マゼラアタック

初期の連邦軍主力は航空機に陸上車両。これらに対抗するのにおすすめなのがドップとマゼラアタックだ。どちらも高性能で価格が安く、生産にかかるターンが1！ ぜひとも量産して活用したい。



▲MSの天敵、航空機との戦いはドップに任せよう。

ニューヨーク降下部隊を生産

オデッサの防備を固めると同時にニューヨーク降下部隊の生産にかかりうる。敵の部隊数は進撃するスピードによって変化するので、ニューヨークの拠点情報を見て確認するといいだろう。それに基づいて、ザクの部隊数を増やして力押しの攻略をするもよし、ドップを生産して敵航空部隊を任せるもよし。ただ、このあとにカリフォルニア攻略が控えているので、部隊数は少し多めにしておこう。



▲耐久力の増加がうれしいザクII-C型を生産。



▶攻略を急ぐ人はHMLを生産するのもいい。

ザクIよきようなら

このころになると、移動力の低いザクIが足手まといになってくる。攻略にはスピードが最重要。このへんでザクIは廃棄して機種を更新だ。



▲高性能のエース専用機はそのまま使う。

北米の入り口を守りぬけ！

北米への降下ヘクスは、オデッサ降下時のヘクスよりもさらにルナ2寄りの地点にある。そのため連邦軍による攻撃を防ぐには、この降下ヘクス周辺の制空権を確実に握っておくことが必要だ。この宇宙への連邦軍の進入を許すと貴重なMS部隊がHLVもろとも失われることになる。そこでそれを防ぐために連邦艦隊の残党をルナ2方面に追い詰めて艦船、MSで包囲、攻撃しよう。サラミス級やマゼラン級の艦船は耐久力が高いので倒すのに時間がかかるが、ルナ2内に逃げ込むことはない。そこで艦間に仕掛けられたら、

だ。また、こうした戦闘を続いていると、いつのまにか艦船の物資が底をついていて1ヘクスずつしか移動できない、なんてことになりがち。そんな状況で、敵に集中砲火を浴びたら大損害をこうむるのは必至だ。そんなことにならないように戦略ラインをうまく使って、補給を行なながら攻撃するようしよう。

敵のHLVは降下前に叩く

降下ヘクス付近には、地球上の敵拠点から各方面へ増援部隊がHLVで打ち上げられてくる。これらが再び地上に降りると面倒なので、宇宙にいるうちに撃破してしまおう。

ので部隊は無傷のまま。



ニューヨークに降下！近寄る敵を撃て！

北米では敵影があまり見えないのでそんなに神経質になる必要はないが、それでも航空機を中心とした敵部隊が攻撃を仕掛けてくる。降下後はHLVで索敵を行い、発進したMSで撃墜しておこう。ただし攻撃するとときは数部隊で敵を取り囲んでの一斉攻撃がベスト。それでも大きなダメージを受けた部隊がある場合、拠点を制圧してそこで補給するか、重要拠点に進入して防衛ポイントに入れてやろう。



HLV退治は2交替制で

降下ポイント付近で敵HLVを待ち構えているとなかなか戦略ラインも使えない。ここに配置する部隊は2交替制にして、こまめに拠点に補給におもむかせよう。

ドップを連れてニューヨークへ行こう

先述のとおり北米には敵航空部隊が頻繁に登場する。これにMSで対抗しても問題ないのだが、降下するHLVにドップを6部隊搭載しておけばあっさりと撃退できる。これなら力押しで生ずる時間のロスもないし、ニューヨーク攻略も楽になる。問題はドップ輸送用のHLVを余分に生産しなければならないことだが、それだけの価値はあるぞ。

重要拠点攻略

ニューヨーク

障害物も少なく、進入してすぐに防衛ポイントがあるなど難易度の低いニューヨーク。ここは速攻で落としてカリフォルニアに向かえ！



序盤戦

とにかくここは短期決戦でGO!!

ニューヨークでは西から進入すればすぐに本拠地がある。なのでここは物量作戦で簡単に押し切ることができる。ザクの大部隊でそのまま本拠地を目指そう。ドップを使いたいという人は、東から進入させ補給基地に入れて、敵の航空部隊を引きつけよう。



▲損傷を少なくするために密集隊形をとったまま本拠地を目指せ。



▲多少の損害には目をつぶってそのまま敵部隊と激突だ。

中盤戦

1部隊ずつ周りを囲んでつぶしていく

本拠地に近づいたら1部隊ずつ雪崩のように包み込んで攻撃しよう。基本的に他にも攻撃できる敵がいたとしても包囲した敵に攻撃を集中することは忘れずに。できればト画の攻撃で、既選した敵を撃滅したい。こうして本拠地以外の敵を全滅させてしまおう。



▲とにかく早く敵を囲すように、一点点集中型の攻撃を繰り返そう。



▲これだけの部隊があれば航空機が相手でも心配はいらないぞ。

終盤戦

いちいち回復せずにあり余る部隊で決着を

いつもならここで損傷した部隊を防衛ポイントに入れて回復するのを待つところだが、今回は回復が必要な部隊はそのままにして、ノーダメージの部隊だけで本拠地に居座る最後の敵を包囲しよう。これなら2回程度の攻撃で決着をつけることができるはずだ。



▲最後は本拠地の敵を囲んで一齊攻撃。これで片づけてしまおう。



▲本拠地のマークがジオンのものに。これでニューヨークは我がものだ。

目標ターン:011~019

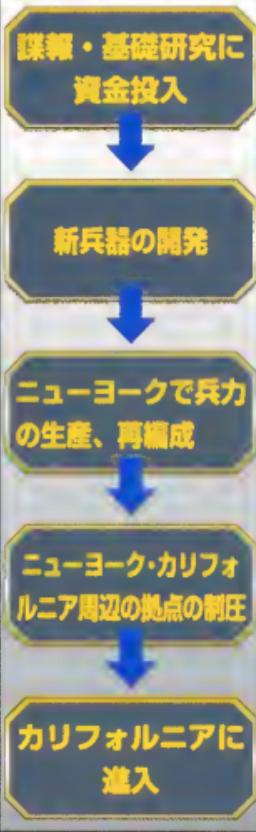
カリフォルニア攻略から ハワイ攻略準備まで

このブロックでは主にカリフォルニア制圧までの方法について解説しよう。ここではニューヨークがすでに制圧済みなので、さほど攻略に苦労することはない。ここを制圧すると潜水艦開発が可能になる。今後の作戦に影響大なので、すぐに開発しておきたい。



▲地球上にはためくジオン公国の国旗。オデッサ、ニューヨークに続いてカリフォルニアの地にもこの旗を打ちたて、ジオンの力を示すのだ。

作戦フローチャート



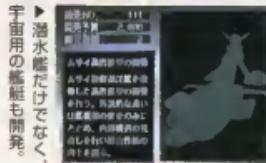
戦略フェイズ

「基礎技術」をあげて潜水艦を開発

カリフォルニアを制圧するとユーコン級の潜水艦の開発が可能となる。この兵器はあとの展開に大きな影響を与えるのでぜひとも造っておきたい。が、この開発にはレベル5以上の基礎技術が必要となる。そこで早期に基礎技術に資金を投入しておき、カリフォルニアを制圧後、すぐに開発できるようにしておこう。



▲定期的に各技術は向上させておこう。



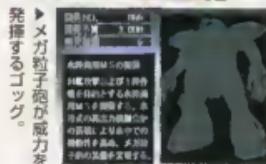
▶潜水艦だけでなく、宇宙用の艦艇も開発。

水中戦用MSも作らねば

潜水艦の開発に着手したら、それに搭載するための水中戦用MSのほうも開発に取りかかろう。順調に資金を投入していれば、このころにはザクマリンタイプの開発が終了している。が、これはまだ序の口。このあとにも強力な水中戦用MSの開発は自ら押しで、ズゴックやゴッグなどおなじみのMSも登場するぞ。



▲MS技術がレベル2以上であれば開発可能。



▶メガ粒子砲が爆発するゴックグ。

行動フェイズ



カリフォルニアを制圧して 北米大陸占領を達成せよ

今度の目標はカリフォルニア。オデッサのときほど周辺地域に連邦軍は姿を見せないので、補給、生産が済みしだい進撃を開始しよう。わずかに現れる敵を蹴散らしたら拠点内に侵入だ。

カリフォルニア制圧部隊を編成

ニューヨークの制圧が終了した時点で部隊の損害を確認し、補充する。このときに武装変更で、ザクの武装をAからBタイプにしておくのもいい。またドップの数を増やしておけば攻略が楽になるぞ。



▲ドップを増やしておけばスピードよりな攻略が可能。



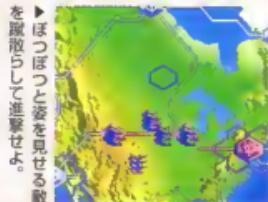
▲武装を強力なBタイプに変更すれば戦力アップだ。

ザクマリンタイプを うまく使おう

耐久力が低く、攻撃されるともろいザクマリンタイプだが、水中での移動力の高さはさすが。これを生かして海上にある拠点を制圧させよう。



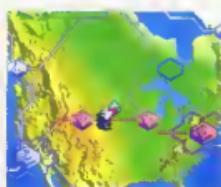
▲海に囲まれた場所でもマリンタイプなら素勝。



▲蹴散らして進撃せよ。

拠点制圧&防衛には マゼラアタック

拠点制圧や防衛にはマゼラアタックを活用しよう。早い、安い、強いの3拍子のそろった名機だけにMS並みの働きをこなしてくれる。遠距離攻撃が可能なのも心強い限りだ。



▲撃ち漏らしたH.L.V.は地上で手早く片付ける。



▲生産資金が安いので大量生産して使いたい。

北米奪回を狙う敵を見逃すな！

オデッサ制圧時ほどではないものの、連邦軍は拠点奪回を狙って同様に宇宙から北米に部隊を降下させてくる。本来なら敵降下部隊は宇宙で叩くのが鉄則だが、たまに撃ち漏らしてしまうこともある。そこで重要拠点には防衛用のMSを必ず配置して、敵部隊の進入に備えておこう。また降下してきた敵のH.L.V.の部隊が発進する前に破壊できるように、最小限のMSや陸上部隊を用意しておこう。



▲MSが不足しているなら発進後の敵はドップで叩け。

ルナ2方面の敵艦隊をつぶそう

宇宙ではニューヨーク攻略時に引き続いて、地球への降下を試みる敵H.L.V.の迎撃を行う。ただ、連邦艦隊の息の根を止めたと思っていても、ルナ2から新手の艦隊が出現してくることもあるので、ルナ2方面への監視は怠らないようだ。3、4隻の艦艇をルナ2付近に常駐させておこう。敵艦隊出現と同時に攻撃に移れるよう、態勢を整えておこう。そうしておけば包囲して簡単に撃破できる。



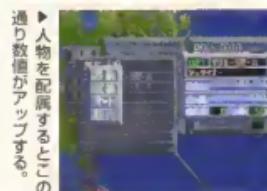
ミノフスキーパーティーを使いこなそう

敵の索敵、攻撃の効果を減少させるミノフスキーパーティー。しかし、敵のいる場所に散布すると自軍が不利になってしまう。きちんと粒子濃度と位置を確認して散布しよう。



未配属の人物を部隊に配属

いよいよカリフォルニアに出撃するが、その前にニューヨークに駐留する部隊に未配属の人物を配属してやろう。人物にはそれぞれの個性に合わせたパラメータが設定されており、部隊に配属するとその部隊のパラメータに加算され、部隊を強化してくれるのだ。その上戦闘経験を積むことによって人物のランクも上昇。イベントでない限り、敗れても戦死することはないので安心して前線に送ろう。



失う兵力を予想して部隊を増強しておこう

次に控えているハワイ制圧のことを考えて、カリフォルニア攻略で損害を受けても、そのままハワイに進攻可能なようにニューヨークで部隊を増強しておこう。展開が楽になる。



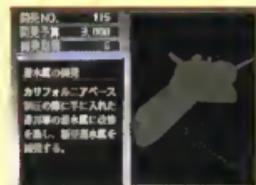
このイベントを見たか!?

ジオン、連邦潜水艦の入手に成功セリ!

無事にカリフォルニアを制圧すると、連邦軍の潜水艦を無傷で手に入れたという報告が、戦略フェイズに登場する。次のハワイ進攻作戦を実行するにはこの兵器が必要なので、報告を受けたら、すぐに開発に取りかかろう。



▲連邦潜水艦を入手。これがユコング級潜水艦のベースになるのだ。



▲潜水艦を開発。これを開発しないとマッドアングラーも出てこないぞ。

重要拠点攻略

カリフォルニア

西側が海に面しているカリフォルニア。連邦軍の潜水艦が攻撃してくるが、被害はさほどでもないので無視して本拠地の制圧に全力であたれ。



序盤戦

ドップで敵の航空部隊をおびきだす

南西から進入したドップで敵の航空部隊をおびきだして攻撃しよう。ニューヨークで生産したドップの大部隊があればたやすく全滅できるはず。全滅させたら敵潜水艦は無視して補給基地の確保、または内陸に残っている敵航空部隊への攻撃を行おう。



▲このように大部隊で囲んでしまえばいっきに落とすことができる。



▲MS部隊は地道に本拠地へ向かいつつ、敵を各個撃破していく。

中盤戦

海上では空中戦、陸上ではMS戦闘を展開

ドップ部隊で残りの敵航空部隊を撃墜したら、防衛ポイントに入って補給を行うとともに、敵の補給を不可能にしておこう。その間MS部隊は迫り来る敵を撃破。それが終了したら少しずつ部隊同士の距離を縮め、密集隊形で本拠地へ進んでいこう。



▲しつこいフライマンタはドップで囲んで始末してしまおう。



▲向かってくる敵がいなくなったら、本格的に本拠地を目指そう。

終盤戦

敵の撃破を終えた両部隊を合流させて拠点の敵を叩く

本拠地、そしてその付近の防衛ポイントにいる以外の敵がいなくなったら、ドップ、MS部隊による左右からの総攻撃をかける。まず補給基地に立てこもる敵から順番に破壊していき、最後に本拠地にいる敵を包囲して攻撃すれば、ジオンの勝利は確実だ。



▲本拠地制圧の手間を省くため、敵は1部隊も残さずに撃破しておこう。



▲デブロッグは強力なので、攻撃を集めて倒すようにしよう。

G

攻略バーン
ジオン軍

目標ターン:020~028

第3次降下作戦提案から キリマンジャロ制圧まで

このブロックでは最後の降下作戦であるキリマンジャロ攻略を解説する。ここで重要なのが砂漠専用の部隊を整えることとガウの開発。並行してカリフォルニアではハワイ攻略の準備も進めておきたい。



▲HLVを使った降下作戦もキリマンジャロ攻略で最後。この作戦を成功させて、地上に確固たるジオン勢力圏を確立しよう。

作戦フローチャート

情報・基礎研究に
資金投入

新兵器の開発

オデッサ、カリフォルニアなどで、キリマンジャロ攻略用部隊
を生産、宇宙へ打ち上げ

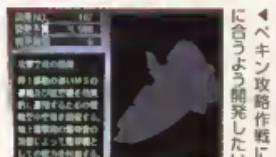
北米の拠点を制圧し、
ジャブローからの攻撃
に備える

アフリカに攻略部隊
を降下

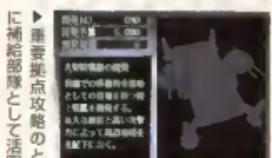
戦略フェイズ

潜水艦に続いて攻撃空母を開発

潜水艦の次にここで攻撃空母ガウの開発を始めよう。部隊搭載量こそユーベン級潜水艦には及ばないが、この先攻略するペキンやマドラスに部隊を輸送するために必要不可欠な存在だ。また、資金や資源に余裕があれば、陸上戦の移動基地として大型陸戦艇を開発しておこう。自軍の重要な拠点から遠い、敵重要拠点の攻略時に活躍するぞ。



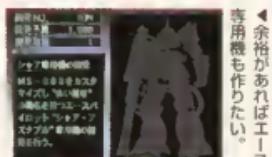
▲ペキン攻略作戦に開発した。



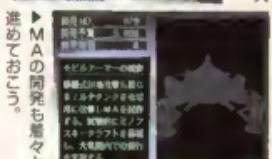
▶ 重要な拠点攻撃のとき
に補給部隊として活躍。

MSは移動力が高いものを開発しよう

とくにこれから攻略するキリマンジャロ周辺には険しい地形が多く、キリマンジャロに進入するまでに、どうしても時間がかかってしまう。そこで、移動力の高いMSを開発、生産して攻略にかかるターン数を減らすようにしよう。ザクII-J型やデザートザクを攻略に使ってみると、移動力の違いがわかるはずだ。



▲余裕があればエース
専用機を作りたい。



▶ MAの開発も遅々と進めておこう。

行動フェイズ



次のハワイ攻略をにらみつつ キリマンジャロ攻略を進めよう

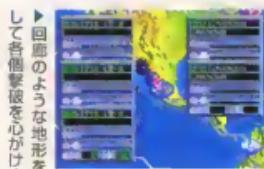
この次に発動するハワイ攻略作戦にキリマンジャロを制圧した部隊を使うには時間がかかりすぎる。そこでハワイ用の攻略部隊も準備、キリマンジャロ制圧後はすぐにその部隊でハワイ攻略に向かおう。

メキシコシティで連邦軍を迎撃せよ！

北米を完全に制圧してしばらくすると、連邦軍の攻撃が南米のジャブローから繰り出されるようになる。このころになると、連邦軍もいよいよジムを戦線に投入してくるのだが、これがあのジムか!?と思うぐらいに強いのだ。ただ、まだそれほど多くの部隊が登場するわけではないので、カリフォルニアの南にあるメキシコシティとその周辺に部隊を集めさせて、連邦軍の進攻を食い止めよう。



▲メキシコシティを中心にして各個要塞を配備しておこう。



▶回廊のような地形を利用して各個要塞を心がけよう。

余裕があればカスタムタイプの生産を

地の利を生かしても、本格的に連邦軍がMSを配備するようになると戦況は悪化していく。そんなときにおすすめなのがザクII-S型。これならジムと互角の戦いができるぞ。



▲エース用に開発されたカスタムタイプなのだ。

オデッサ&カリフォルニアで部隊を生産

ここでのブロックではキリマンジャロ攻略だけでなく、その次のハワイの攻略までを視野に入れた部隊生産が要求される。まずはオデッサでキリマンジャロ攻略用の部隊として、デザートザクやザクキャノンを生産。宇宙空間に打ち上げておこう。カリフォルニアでは、北米の拠点攻略に使用した部隊を、防衛用を残して同様に打ち上げ、オデッサからの部隊と合流させてキリマンジャロに降下させよう。



▲白兵戦用だけでなく通常攻撃が可能なMSも生産。



▶生産せず、グラナダのH-LVを輸送してもよい。

あのキャラ たっているよ

ジョニー・ライデン

ルウム戦役で3隻の戦艦を撃沈して連邦軍を震え上がらせた強者。一年戦争を戦い抜いたが、ア・バオア・クーの戦いで行方不明となる。



▲「赤い捕虜」の名に恥じない能力をもつ。

ハワイ攻略の準備もしておこう

キリマンジャロの攻略と並行して、カリフォルニアではハワイ攻略の準備を始める。最初に部隊を輸送するためのユーコン型潜水艦を数隻生産しておこう。続いてこれに搭載するMSを生産。上陸戦用にはザクを生産しておけばよいが、ハワイは局地戦でも海の占める割合が多いので水中戦用のMSが必須。生産費用の安いアッガイを量産してもいいが、耐久力の高いゴッグも生産する価値はある。



▲ 潜水艦は部隊輸送に威力を発揮してくれる。



▼ 水中戦用MSは潜水艦で運搬するのが一番いいらしいよ。

キリマンジャロに部隊を降下せよ

アフリカへの降下ヘクスの付近に攻略部隊を搭載したH-LVを集結させたら、地球への突入を開始する。降下したら接近してくる連邦軍を撃破しつつキリマンジャロに向かおう。敵の勢力は数部隊程度なので簡単に撃破できるはずだ。しかし、ここで部隊が大きな損害を受けるのは避けておきたい。武装タイプをCにしたザクII-J型やザクキャノンによる遠距離攻撃をうまく使って敵を撃退しよう。



▲ 降下したら、すぐに敵との戦闘に取りかかるだろう。



▲ 遠距離攻撃で弱りせた敵には直接攻撃でトドケを。

敵潜水艦は水中戦用MSで倒せ

カリフォルニア攻略前後から海洋には連邦軍の潜水艦が現れる。潜水艦自体の攻撃力もさることながら、搭載している部隊を拠点付近に上陸させてくるので、発見しだい水中戦用MSで沈めてしまおう。



▲ 潜水艦の攻撃には水中戦用MSを使うのが一番。

砂漠地帯ではデザートザクが活躍

砂漠で活躍してくれるのがデザートザク。遠距離攻撃が可能なミサイルランチャーを装備し、高い耐久力、移動力を備えた高性能機だ。



▲ 耐久力が高いので航空機とも戦える。

このイベントを見たか!?

キシリ亞が潜水艦隊の設立とハワイの攻略を要請

潜水艦の開発が終了すると、キシリ亞が潜水艦隊の設立を提案してくる。これを受け入れてみよう。すると続いてハワイ攻略作戦を提案してくるのだ。ハワイ攻略を行うにはこの提案が必要。潜水艦隊設立には「YES」と答えよう。



▲ 常勝船にこそが真夏の季節であることが歴史によって強調されています潜水艦隊の設立を許可して頂きたい。

▲ ここで「NO」を選択するとキシリ亞の叛意が上昇してしまう。



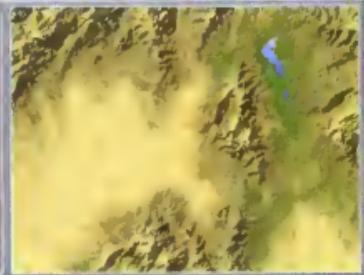
▲ 太平洋の中心に位置するハワイ諸島ならばその位置を十分に活かすことができます是非ハワイ攻略作戦の策定をお願いします。

▲ ハワイ攻略作戦が提案されたらさっそくその準備にかかるべし。

重要拠点攻略

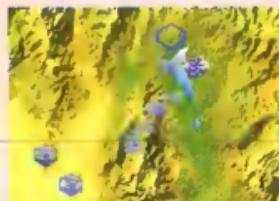
キリマンジャロ

険しい地形に囲まれたキリマンジャロ。しかし進入してしまえば敵も少なく苦戦することはない。遠距離攻撃をうまく使った制圧を心がけよう。



序盤戦 航空部隊で敵を工分しよう

最初はドップ部隊で北東から進入。山岳地帯に囲まれた北東にある防衛ポイントを確保。すると敵の航空部隊、陸上部隊が迎撃にやってくる。すぐに飛来する航空部隊を倒したら、続々と連なって迫りくる陸上部隊を引きつけて、山岳地帯に誘い込もう。



▲防衛ポイントに入つておけば、敵部隊が迎撃に向かってくるはずだ。



▲ドップが敵を山岳地帯に引き込んでいる間にMS部隊は西側から進入。

中盤戦 防衛ポイントの使い方がカギだ

敵部隊を引き付けたドップは防衛ポイントから動かさず、隊列変更をこまめに行い、持久戦に持ち込もう。もっとも周りは山岳なので航空機以外はおいそれと近づけないはず。その隙にMS部隊は本拠地に向かって進撃を開始すれば、攻撃を受けることはないぞ。



▲MS部隊が本拠地付近に来るまでの我慢だ。補給と隊列変更でしのごう。



▲本拠地近辺が空っぽになった隙に、MS部隊を進出させよう。

終盤戦 遠距離攻撃のあと最後のトドメを

あわてて1列になって本拠地に戻ってくる敵陸上部隊を先頭から遠距離攻撃、そして直接攻撃で各個撃破しよう。それが終わったら本拠地周辺の防衛ポイントで補給。並行して本拠地の敵に遠距離攻撃し、敵戦力を減少させたら最後に一斉攻撃でトドメを刺せ。



▲遠距離攻撃を行つてダメージを受けるようなら防衛ポイントから攻撃。



▲遠距離攻撃だけでは時間がかかるので、最後のトドメは一斉砲火で。

目標ターン:029~043

ハワイ攻略から トリントン攻略まで

ハワイ、そしてトリントン攻略でこの戦いも折り返し地点を迎える。ここではその2つの重要拠点の攻略法を解説する。ここまで順調に来られても、この先は連邦軍のMSが本格的に出現するようになる。今まで以上に苦しい戦いとなるので新型MSの開発に力を入れよう。



▲思案にふけるギレン。連邦軍のMSが登場し始めた今、対策は急務だ。連邦軍の頭腦を超えた戦略を紡ぎださねば勝機はないぞ。

作戦フローチャート

情報・基礎研究に
資金投入

新兵器の開発

アフリカ全土制圧

ハワイ攻略作戦先動

潜水艦、航空機で
ハワイに進入

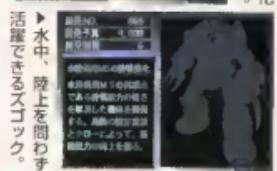
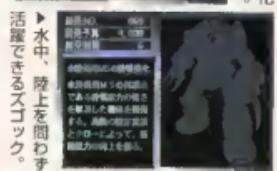
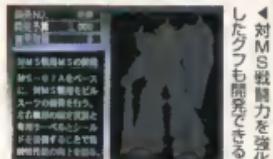
ハワイ攻略後、部隊を
トリントンへ

トリントン攻略作戦先動

戦略フェイズ

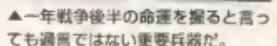
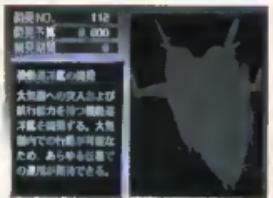
期待の新型MSの開発を！

今まで頑張ってきたあなたが、登場してくる連邦軍のMSの前には劣勢を隠せない。この辺りで新型のグフシリーズの開発を始めよう。MS技術のレベルが6以上ならば先行量産型のグフが開発可能となる。また、加えてMA技術がレベル3以上ならば、陸戦にも対応できる水中戦用MSズゴックの開発が可能だ。



ザンジバルがあれば作戦の幅が広がるぞ！

このまま地球上の重要な拠点を制圧し続けると、連邦側はジャブローで生産した部隊を宇宙にどんどん打ち上げてくるようになる。その量はこれまでに配備済みの部隊で対処できる限界を超えている。そこで地球への往来が可能なザンジバルの開発に着手。必要に応じて部隊を輸送し、手すきの部隊がないようにしよう。



行動フェイズ



まずはハワイを攻略 潜水艦で攻め落とすのがベストだ

アフリカ全土の制圧と並行しながら、前もって準備しておいた潜水艦隊を出撃させよう。カリフォルニアからハワイまでは潜水艦を使えばすぐ。敵影もないでキリマンジャロのあとに速攻せよ。

アフリカ全土の制圧もきっちりやろう

キリマンジャロ制圧後は敵部隊の襲来に備えて拠点をすべて制圧。敵に補給可能な拠点を残さないとともに、今後ますます大事になってくる収入源をがっちりキープしよう。



▲拠点を残しておこう。
敵に付け込まれるぞ。

マドラスへの足がかり メッカ確保を忘れるな

この先マドラスに進攻する際に重要な補給拠点となるのがメッカだ。敵に制圧されないよう部隊を配置しておこう。

大量輸送なら潜水艦におまかせ！

その移動速度もさることながら、大きな部隊搭載量が頼もしいユーティリティ級潜水艦。ハワイ攻略時には、MSを満載した3~4隻で艦隊を組めば、制圧成功はまちがいないだ。



▲5部隊もの搭載が可能といううすぐれもの。

潜水艦の補給を忘れるな

高い能力で活躍してくれる潜水艦だが、重要拠点に駐留しないと補給ができないという弱点が。出撃は耐久力と物資量を確認してからするよう。



▲補給に常に気をつける。

このイベントを見たか？

連邦軍V作戦始動！

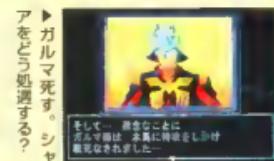
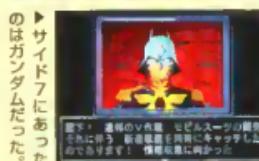
MSの開発でジオン軍に先手を奪われた連邦軍。その連邦側のMS開発計画がV作戦だ。このV作戦との関わりは、サイドFでの開発計画の察知から始まる。その後発生するイベントで、提案を史実どおりに承認すると、ホワイトベース隊との戦いを原作同様に展開できる。もちろん史実に従わないプレイも可能だ。



▲V作戦を察知した。ドルが偵察を要請。



▲地上での木馬迎撃にガルマが出。



▲ガルマ死す。シャアをどう処遇する？

重要拠点攻略

ハワイ

海に囲まれて周りに拠点をもたないハワイ。一見すると攻めにくそうな印象を与えるがカリフォルニアからは意外と近いので、攻略は楽勝だ。



序中盤戦 ドップ部隊で敵を攪乱しよう

攻略作戦を発動したら、北西から12部隊程度のドップを進入させよう。これぐらい部隊数があれば敵の迎撃も気にせずに、こちらから積極的な攻撃が可能だ。だが、あくまで攻撃の対象は航空部隊だけに絞るべし。一方、潜水艦は南東から進入させよう。



▲ドップ部隊は敵に攻撃するだけでなく、北西の補給ポイントの確保も行う。



▲潜水艦は南東から進入させて、MSを上陸させるまでは敵の攻撃をよける。

終盤戦 時間をかけずに本拠地攻撃へ

ある程度敵航空部隊を撃破したら、本拠地のある島にMS部隊を上陸させる。狭い島なので敵の陸上部隊も少なく、簡単に撃破できるはずだ。MSの部隊数が多ければ、それと並行して本拠地の敵を包囲、一斉攻撃を行うのも十分可能。速攻できめよう。



▲MSの上陸は、敵の部隊を取り囲むようにして行うと攻撃しやすい。



▲最後まで待たずに本拠地を攻撃。こそこそ数の多さで押しまくれ。

ハワイでの補給がすんだらトリントンへ

制圧がすんだらハワイで部隊への補給を行おう。部隊そのものが撃破されるほどの大ダメージは制圧後1ターンめにはまだ完全には回復していない。ここは無理をしないで完全に回復させてから出撃だ。



▲もちろんMSを満載してからトリントン攻撃へ向かおう。

トリントンを攻略したら周りの敵潜水艦も掃討

トリントンの局地戦に現れる敵潜水艦。これを逃がすと、あとであちこちに出没して攻略の邪魔に。見逃さずに沈めよう。

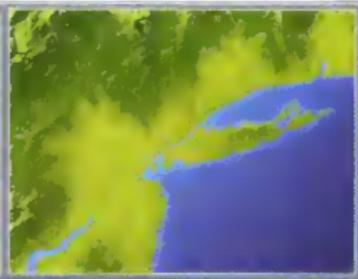


▲アッガイで反復攻撃。

重要拠点攻略

トリントン

ここもハワイと同様、たいした数の敵はないので、圧倒的な部隊数で簡単に制圧できる。敵潜水艦の撃破を忘れなければ心配はないぞ。



序盤戦 航空部隊で潜水艦をウォロー!

トリントンは地形上、南東からしか潜水艦が進入できないようになっている。そこでドップを反対の北西から進入させて、敵を引き付けておこう。もっとも、ここで敵部隊は数が少ないので、心配しなくとも大丈夫。潜水艦は進入後、水中戦用MSを発進だ。



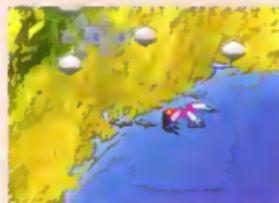
▲ドップは北西から進入。数少ない敵航空部隊を撃破しておく。



▲敵潜水艦がうようよ。油断せずに水中戦用MSに向かわせよう。

中盤戦 水中戦用MSで敵潜水艦を沈めろ!!

こここのマップで面倒なのが敵の潜水艦。耐久力が高いので、攻撃してもなかなか沈めることができないのだ。できればゴッグで隊列を組んで攻撃したいが、ゴッグは生産に必要な資源、資金が大変高い。苦しければアッガイを量産して包囲攻撃をしてもいい。



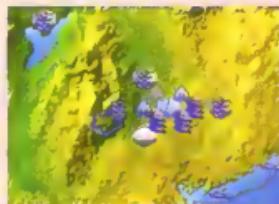
▲水中戦用MSと潜水艦で敵潜水艦を包囲。反復攻撃で少しずつ耐久力を削る。



▲上陸したMS部隊は、向かってくる敵陸上部隊を各個撃破していく。

終盤戦 HLVの壁を突き抜ける!!

敵を倒したあと本拠地に向かうと、その周りに配置されているHLVが行く手を阻む。高い耐久力のHLVを全て攻撃するとムダに時間がかかってしまう。本拠地の敵へ3～4部隊で直接攻撃できる場所を確保したら、攻撃を開始して一気に勝負を決めよう。



▲残りのHLVは放置して、本拠地の敵を撃破してしまうのだ。



▲敵を葬り去ったら、ザクを本拠地上に入れて制圧させる。これで作戦完了。



目標ターン:044~048

ペキン攻略と アジア地域の拠点制圧

ハワイ、トリントンの2つの重要拠点を制圧し、太平洋の制海権を獲得した頃には、すでにペキン攻略作戦が提案されているはず。ここではその制圧が最大の目標となるが、同時にアジア地域の各拠点を勢力下に置いて、次のマドラス攻略への布石も打っておく。



▲太平洋の制海権を獲得する一方で、地球上の戦略拠点を確実にその勢力下に置いていったジオン軍は、次いで地上からの進攻作戦を開始した。

作戦フローチャート

ペキン
攻略準備開始

アジア地域の
拠点制圧

ペキン周辺への
戦力投入

ペキン周辺の
敵ユニットを排除

ペキン
攻略作戦実行

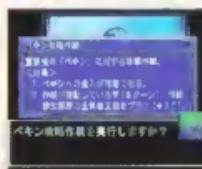
戦略フェイズ

ペキン攻略作戦を実行

ペキン攻略作戦は重要拠点キリマンジャロを制圧してから12ターン後に提案される。ゲームの展開しだいでハワイやトリントンを攻める前にこの作戦を実行することも可能だが、先に太平洋から連邦軍の勢力を取り除けば輸送や収入などの面でメリットが多い。実際に作戦を実行する前に、アジア一帯の敵戦力をある程度叩いておけば、より有利な展開が望めるだろう。

主力MSを強化しよう

この段階で主力MSとして活躍しているザクだが、陸戦型ザクの性能には、そろそろ限界が見えてくる。新型MSを開発し、生産にいたるまでには資金だけでなく時間もかかるので、今からその準備を始めておきたい。MS技術研究への投資はなるべく怠らないようにしよう。



◀ペキンの周りには多くの重要な拠点もある。



▶有利な戦局を実現してから作戦を実行しよう。



▲MS技術がレベル6に達すると、Gouf A-typeの開発が可能。ただし、ザクII-J型の開発が前提となる。

行動フェイズ

オデッサからは空路で トリンントンからは海路で戦力投入

ペキンへの進攻は宇宙を経由して部隊を送り込むことでも可能だが、今回の作戦は使い捨てのH L Vよりも、地上用の輸送部隊を活用する。生産に多くのコストを要するが、ここで生産した輸送機は今後の作戦でも大いに活躍することになる。

トリンントン攻略部隊を活用

ハワイやトリンントンの攻略作戦に投入した部隊を、今回の作戦でも引き続き使用する。この戦力には旧型の兵器が多く含まれているので、最前線での活躍はあまり期待できない。だが、アジア地域に点在する敵の部隊を叩く程度であれば、十分な戦果を挙げることができるはずだ。部隊をユーロンに搭載し、ペキン付近への上陸が完了したら、敵部隊に攻撃を加えて周囲の拠点を制圧してしまおう。



▲部隊の数に余裕があるれば、ペキンにも進入する。



▶輸送を終えたユーロンで、敵潜水艦を攻撃する。

水陸両用MSで 海域拠点を制圧

トウキョウをはじめ、海に囲まれた拠点の多いこの地域では水陸両用MSが活躍する。また、この部隊で敵潜水艦を駆逐するのも効果的だ。



▲ペキン進攻と同時期に展開せよ。

ペキン攻略部隊は空路で輸送

ペキンの局地戦に向かう部隊は、オデッサから空路で輸送するのがベスト。使い捨てのH L Vはコスト面で難があり、また陸づたいに展開すると、その間に敵の防備を固めさせてしまうからだ。輸送に使うガウの生産は多くの資金と物資を必要とするが、できれば3、4機ほど用意しておきたい。なお、ガウは開発時には攻撃空母と表示されているが、戦闘能力のほうはあまり期待できない。



▲最大3部隊まで搭載することができます。



▶輸送の妨げとなる敵は早めに排除しておこう。

航空部隊輸送用に ガウを生産しよう

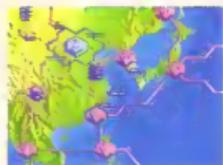
ガウの開発は基礎技術レベルが上がった時点で着手できる。ただし、コストが大きいので前もって開発用の資金をある程度貯めておこう。



▲地味な部隊だが、長い間活躍してくれる。

アジア地域一帯を勢力下に置く

ベキンを制圧し、その周囲の拠点を自軍の勢力に塗り替えたあとは、マドラス攻略の準備に取りかかる。次の作戦に備えて軍備を整えている間に、一部の戦力をさいてマドラス付近の拠点制圧に向かおう。東はチョンチン、バンコク、ジャカルタまで、西はデリー、メッカまで押さえることができれば万全。このあたりの拠点まで勢力下に置くと、あとでの展開がかなり楽になる。



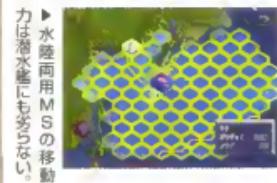
▶まずはベキンの周りから固めること。



▶マドラスの周囲も制圧し、孤立させよう。

部隊を使い分けよう

海に面した拠点が多い東南アジア方面でも水陸両用MSが活躍する。ただし地上戦は弱いので、地上の敵は地上戦用のMSで攻撃しよう。



▶水陸両用MSの移動力は潜水艦にも劣らない。

宇宙戦用MSを増産しよう

しばらく地上戦が続いているが、宇宙マップにも敵部隊の数が徐々に増えしていくので、こちらの軍備を固めることも必要になる。宇宙戦専用MS(ザクII-R1など)を生産するのが理想だが、まだ開発できていなかったり、コスト面で無理があれば、ザクII-S型などを必要に応じて増やそう。当面は宇宙の戦局を安定させることができる。



▶黒い三連装専用ザクは宇宙戦で威力を発揮。



▶すぐに戦力が必要なら地上から送り込もう。

自軍の艦隊はMSで援護

戦艦がMSに攻められると損害が大きい。そのため、前線の艦隊にはMSによる援護が必要になってくる。



▶逆に敵艦をMSで攻撃すればかなり有効だ。

次の作戦に向けて新型兵器を増やす

新型兵器の生産が可能になったら、軍備の再編制を始める。古くなった部隊をできるだけ廃棄すれば、少なくとも生産資源にはそれほど困らないはずだ。兵器を生産するにあたって最優先すべきは主戦力となる汎用MSだが、さらに余裕があれば輸送機や戦闘機などといった支援系ユニットも増強しておきたい。



▶オデッサかベキンで部隊を増やすぞ。



▶輸送力の低い戦闘機よりガウの生産を優先。

連邦軍のMSは予想以上の強さ

連邦軍のMSはその初期型でさえかなり強い。MS開発を怠ると、後に致命的な戦力差につながるので注意しよう。



▶連邦のMSは攻守画面で性能が高い。

重要拠点攻略

ペキン

なだらかな地形の多いマップだが、防御効果のない平地で総力戦になることは避け、おとり部隊で敵戦力を分散させてから本拠地に向かおう。



序盤戦 北西と南東から進入しよう

MSを中心とした主力部隊は南東から、おとり部隊のドップは北西から進入する。北西の部隊は先に本拠地へと近づき、敵部隊を引きつける。敵が寄ってきたら、北西の防衛ポイントのところで航空部隊を迎撃とう。その間、南西の部隊はガウに載せたまま、

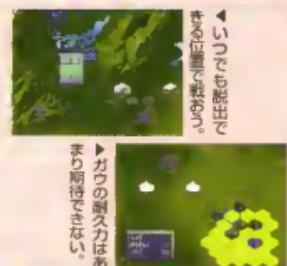
敵を呼び寄せないようにゆっくりと拠点に向かう。本拠地の付近にはまだいくつかの敵部隊が残っているはずなので、敵が主力部隊に向かってこないように注意しよう。ここでは、できるだけ多くの敵の部隊を北西に向かって移動させることが重要なポイントだ。



中盤戦 敵を山岳地帯に詰めき寄せてから本拠地へ

北西のおとり部隊は、ぎりぎりまで敵を引きつけておく。ただし、耐久力の低いドップは敵の攻撃に長い間耐えることはできないので、被害が増えはじめたら全滅する前に脱出させてしまおう。敵の航空部隊ある程度けずり、陸戦部隊を数ターンかけて山岳地

帯の中に誘い込むことができれば、ますますの成果だといえる。ここまで戦局が展開したところで、今度は南東の主力が本拠地に向かって進撃を開始する。自軍の陸戦部隊を本拠地の周りの防衛ポイントに集中させ、できるかぎり短期間でここを占拠しよう。



終盤戦 拠点の周りの防衛ポイントを占拠

ペキン攻略作戦の終盤は、南東から進入した主力部隊で戦う。2、3カ所の防衛ポイントを奪ったあと、ここにガウを配置する。ガウに搭載したときのほうが部隊の耐久力や物資の回復は早く、また防衛ポイントからはガウの対空攻撃の射程範囲内に本拠地が

あるからだ。自軍の陸戦部隊は防衛ポイントがガウによって固められてから、本拠地へ攻撃に行こう。本拠地を包囲し、北西に移動した敵部隊が戻ってこないうちに制圧を完了するのがベストだが、もしも間に合わなければ戦力の一部をさいて足止めしよう。



目標ターン:049~055

ニュータイプ研究を始動せよ

ベキン制圧に成功すると次にマドラス攻略作戦が提案される。また、キシリ亞から提言されるフラナガン機関の設立によって、ジオン軍によるニュータイプ研究の礎が築かれる。また、その一方で多くの犠牲を払ってきたV作戦の追跡は、佳境を迎えるとしている。



▲太平洋の制海権を獲得し、さらにユーラシア大陸の完全制圧をも目前に控えたジオン軍は、さらに宙域での勢力範囲を着々と伸ばしつつあった。

作戦フローチャート



戦略フェイズ

フラナガン機関を設立

設立を許可すると、3ターン後にサイコミュの開発成功の報告がなされ、ブラウ・ブロの開発が可能となる。このMAは宇宙戦で力を発揮するとともに、ジオング開発のための条件ともなっている機体なので、資金に余裕ができるなら開発を始めよう。



▲専門において、具体的な研究成績を提示しています。フラナガン機関を設立し、本格的な研究を開始するべきです！

▲ストーリーを追ううえでも、重要なイベントを体験することができる。

黒い三連星派遣の提案

ランバ・ラル隊が木馬に敗れ、さらに木馬との交戦報告から2ターンが経過すると、キシリ亞から黒い三連星の派遣が提案される。このイベントから3ターン後に、連邦軍の部隊によってオデッサが急襲されるのだが、ここでの返事だいで、敵軍の編制が異なってくる。「YES」ならレベル将軍が率いる車両・航空部隊が、「NO」であればライトが率いるホワイトベース隊が攻めてくる。



▲「YES」による三連星による大規模な軍事行動を開始したようです。

▲この報告があつたなら、オーディオの防備を急げ。



▲「NO」による三連星を差し向げようと思うのですが、ぜひ、皆様を出でたい

行動フェイズ

新型兵器を充実させつつ マドラス基地の攻略へ

ペキン攻略後に再編制した軍を率いて、マドラス攻略に向かう。主力部隊はペキンから発するが、旧型兵器が多くなると消耗戦につながるので、新しい兵器ができるだけそろえておこう。



主力MSは潜水艦に搭載する

マドラス進攻時の主力となる部隊は、ペキンあるいはキリマンジャロの付近で潜水艦に搭載し、海路で輸送する。マドラスの局地戦マップはほぼ半分が海で占められており、潜水艦の能力を活用しやすいからだ。空からの輸送は、潜水艦で運びきれなかったり、後に続く部隊を差し向けるときに利用しよう。



▲ジオン軍の潜水艦は、カリフォニア製造時に入手した連邦軍の設計に改良を加えた仕様であるため、少し性能が高くなっている。

大型潜水艦で大量輸送

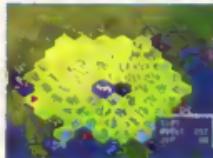
ユーコンを開発し、基礎レベル6でマッドアングラーが開発できる。搭載可能数が多く、索敵能力も高い。



▲この潜水艦の名前は、後のイベントにも登場してくれる。

オデッサやペキンから航空ユニットを発進

ドップやガウなどの航空部隊は、オデッサやペキン、あるいはキリマンジャロから出発する。生産や輸送で遅れてしまった後続部隊も、ここから派遣するといいだろう。



▲ 航空機のときはささうに
兵器を輸送しよう。

マドラス付近で連邦軍と交戦

前もってマドラス近辺の敵をすべて排除していたとしても、新たに生産された敵の部隊がマドラスから出てくる。これらの敵もなるべく早い段階で倒しておかなければ、あとで味方部隊を輸送するときなどに障害となってしまうので、気をつけよう。



▲付近の拠点は残らず制圧しておきたい。
▶敵潜水艦を残さない。
と後々ジャマにならぬ。

あのキャラ たっているよ

アナベル・ガトー

『機動戦士ガンダム0083』に登場。一年戦争後もジオン再興の大義を貫いた猛将で、コウ・ウラキと宿命の対決を演じた。別名「ソロモンの悪夢」。



▲ゲーム中、ルナ2攻略作戦提案のムービーにも登場している。

高機動型ザクを生産しよう

地上での連邦軍の勢力範囲が狭くなるにつれて、宇宙マップでの連邦軍の部隊の数は逆に増えている。特に、部隊に占めるMSの割合が大きくなっているので、自軍もMSで対抗しなければならない。高機動型ザクはMS技術レベル5から開発が可能だが、さらにレベル7で開発できるザクII-R2まで発展させておけば、しばらくの間は連邦軍のMSに対してひけをとることははないはずだ。



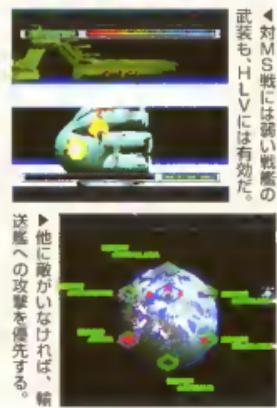
古くなった兵器を廃棄して資源を確保

部隊数を増やすために、つい旧型兵器を前線に投入したくなる場合も多いが、無謀な戦闘は極力避けること。廃棄コマンドは、部隊の消耗をおさえてこそ活用の道がある。



敵の輸送艦を確実に破壊する

地上拠点の大半を失った連邦軍は、地上で生産した部隊を頻繁に宇宙へ送ろうとする。戦艦やH-LVなど、敵部隊はさまざまな方法で運ばれてくるが、一番優先したい攻撃対象はH-LVだ。耐久力が戦艦よりも低く、楽に撃墜することができる。艦船が破壊できれば、中の搭載機も耐久力の高さに関係なく消滅するので、艦船は素早く確実に仕留め、効率的に敵部隊の数を減らすように心がけよう。



敵艦はMSと艦砲で集中攻撃

耐久力が高くてしぶとい戦艦への攻撃は、当たり外れの大きい艦砲射撃より、MSによる直接攻撃のほうが確実。敵艦はまずMSで囲み、艦砲攻撃は援護射撃程度と考えよう。



オデッサの防備を固めよう

マドラス攻略が長引き、連邦軍のオデッサ進攻が近づいたら、最優先でオデッサの防備を固めなければならない。資金や資源の不足で生産が間に合わないなら、マドラス攻略部隊を防備に向かわせることもやむを得ない。



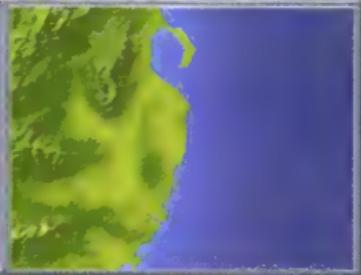
オデッサ進攻は局地戦から始まる

連邦軍のオデッサ進攻は、いきなり局地戦に突入する形で発生する。拠点の周囲を固めていたとしても戦闘を回避することはできないので、駐留部隊の充実に力を注ごう。

重要拠点攻略

マドラス

マドラスの局地戦マップは、東側の半分が海になっている。そのため、潜水艦を利用したほうが部隊をすばやく展開させることができる。



序盤戦 敵を山岳地帯に引き寄せる

これまでの攻略作戦と同様、北側よりおとり部隊を進入させ、潜水艦に搭載された主力部隊は本拠地の東側から上陸を敢行する。ただし、おとり部隊の編制は、ドップだけだと苦しいかもしれない。ここまで展開によっては敵がかなり防備を固めている場合も

あるからだ。そのようなときは、ガウに搭載したMSを北から進入させ、すぐ近くにある防衛ポイントの辺りで交戦させよう。その間、潜水艦のほうは本拠地の東側に1ターンで隣接できるだけの距離をとり、本拠地の周囲が手薄になるまで進撃は控えておく。



▲おとりは山岳地帯で迎撃する。



▲潜水艦は陸に近づけすぎない。

中盤戦 潜水艦でノ首次に上陸

敵部隊のいくつかが北側の山岳地帯へ移動したら、いよいよ上陸を始める。潜水艦の機動力を生かしていっきに本拠地の東側へ迫り、次のターンにMSを発進させる。上陸したMSが最初に攻撃すべき対象は、沿岸部の防衛ポイント。敵部隊が居座っていたら

包囲攻撃で素早く決着をつけ、占拠してしまおう。そして、沿岸部の防衛ポイントを奪つたあとは、敵部隊を確実に削っていく。この段階ではまだ敵戦力のダメージは少なく、そのまま本拠地を攻めはじめると戦局が泥沼化しかねないので、十分に注意してほしい。



▲MS隊の上陸が2ターン以内に完了するようにしよう。

終盤戦 拠点を囲んで短期決戦

敵の戦力を残り少ないと状態まで減らすことができたら、本拠地への攻撃を開始する。消耗の激しい自軍の部隊は回復に向かい、被害の少ない部隊で本拠地を取り囲む。北側にまだ敵部隊が残っていた場合、本拠地での攻防が始まる。その部隊が南下してくるが、

この敵は北側で交戦していたMSで追撃する。数が多いようであれば、破壊されることは覚悟のうえで、敵の進路上にZOCを形成して、足止めすることも必要だ。あとは本拠地に向かって一斉に攻撃を加え、短期決戦に挑めば、この重要拠点の制圧は完了する。



▲本拠地攻めは短時間戦で。



▲局地戦後の残党狩りも大事。

目標ターン:056~072

オデッサ防衛後 ベルファスト攻略へ

マトラスの攻略に成功したあとベルファスト攻略へと向かう。だが、その前に連邦軍のオデッサ作戦が実行に移されるため、まずはオデッサの防衛にあたらなければならない。ここでの防衛戦を終えたら、ベルファスト攻略作戦の準備と宇宙戦力の拡大に着手しよう。



▲木馬の追跡を続けていたジオン軍は、ヘルファスト攻略作戦を開始する。同時に宇宙では、ルナ2攻略に向けて次々に新戦力が投入されていった。

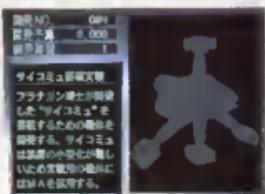
作戦フローチャート



戦略フェイズ

MA開発を進めよう

ブラウ・プロやザクレロなどのMAは、宇宙戦でかなり使える。次のルナ2攻略作戦に向けて、開発を進めておこう。また、MAの能力を引き出すニュータイプの実戦投入も重要。フランガン機関からその件について申請されたら、許可を出しておくこと。



▲このイベントは、ブラウ・プロの開発が前提となっている。

オデッサ防衛の対策

オデッサの攻防に突入する同じターンで、マ・クベにオデッサ防衛の指揮をとらせるかどうかの選択を迫られるが、ここでは「NO」と答えよう。指揮を任せた場合、マ・クベは戦闘中に核ミサイルを使ってしまうからだ。核攻撃が実行されると、敵味方を問わずオデッサ内の部隊の50%が消滅。さらにオデッサの防衛レベル、収入、生産量もともに激減し、あまりにも犠牲の多い結果を招くことになる。



▲キシリアが自分の右腕



▲マ・クベの「秘密」は、味

行動フェイズ



ベルファストは空から攻める

まずは連邦軍のオデッサ作戦に備えて、部隊をオデッサに集めること。ここで局地戦に勝利したら軍備の再編制を行い、ベルファストに向けて部隊を空輸する。また、同時に宇宙戦用の部隊も増やす。

オデッサに部隊を集結

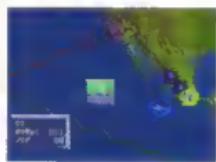
マドラス攻略に成功したら、ここで使用した部隊の大部分をオデッサに移す。これらはオデッサの防衛にあたらせるとともに、ベルファスト攻略時にも利用できる。



◀ ベルファスト攻略時に新型兵器も加える。

海戦力はアメリカ方面へ

ベルファスト攻略では潜水艦や水中戦用MSを使う機会が少ない。これらの戦力の多くは、むしろアメリカ方面での戦闘に使ったほうがいい。



◀ 潜水艦で陸上の敵方の捜索も可能。

連邦軍がオデッサに進攻

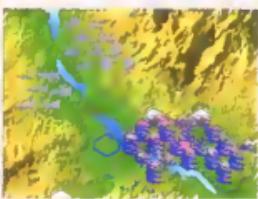
マ・クベが連邦軍のオデッサ進攻を報告してきた同じタイミングで、オデッサで局地戦が発生する。敵の軍容は事前に黒い三連星を派遣していたかどうかで異なるが、すでにオデッサの駐留部隊を充実させていれば、どちらの場合であっても十分に対処できるはずだ。オデッサはベルファスト攻略作戦の前哨基地ともなるので、絶対に守り抜こう。



◀ この報告があったタイミングで局地戦が発生する。

防衛ポイントを中心に戦う

多くの場合、連邦軍の地上戦部隊は北西から本拠地を目指してくる。そこで、同じ方向の防衛ポイント付近に自軍の部隊を集中させ、ここで敵戦力を削っていくようにする。



▲ 黒い三連星を派遣していた場合、レビルの部隊が攻めてくる。数は多いが、それほど苦戦しないはずだ。



◀ 核攻撃は、取り返しのつかない被害を招く。



▲ それ以外の方向から来る敵に対しては、余った部隊で対処しよう。

宇宙の戦力拡大も大事

ベルファスト攻略のための地上戦部隊の生産が落ち着いたら、次はルナ2攻略に向けて宇宙戦部隊を増やすなければならない。ここでとくにおすすめしたいのは、サンジバルの生産だ。この艦船の最大の強みは、宇宙と地上を往復できるということ。地上で物資の補給と部隊の搭載を済ませてから打ち上げるようすれば、地球付近への戦力投入がさらにスムーズに行えるようになる。



ア・バオア・クーの部隊を増やそう

ベルファスト制圧から2ターンが経過すると、連邦艦隊が今度はア・バオア・クーの付近に出現する。ルナ2攻略の前に、ここの宇宙戦部隊をある程度は増やしておこう。

先にロンドンを制圧しよう

ベルファストへの進入に先立って、ロンドンを制圧しておきたい。ロンドンの周りはほとんどが海なので、局地戦後に生き残った敵部隊がここに留まると、攻めににくい。



ベルファスト攻略部隊は空路で

ベルファスト攻略部隊は、オデッサからガウヤやサンジバルで輸送する。付近に駐留できる重要拠点がない潜水艦は、物資がもたないのでなるべく使わないようにしよう。



このイベントを見たか!?

マッドアングラー隊の暗躍

キシリ亞からマッドアングラー隊の設立を提案される。これは連邦軍によるV作戦の動向を、ジョン軍の潜水母艦マッドアングラー艦隊が海中から追跡しようというものだ。設立すると、シャアがこの特殊潜水部隊を率いてますベルファストを攻撃し、その後ジャブローへと向かう。ただし、ここでジャブロー攻略作戦は実行しないこと。ここでジャブローを制圧すると、「圧倒的勝利」のエンディングを迎ってしまう。



▲マッドアングラー隊を設立しなくても、攻略作戦はすべて提案される。



▲このジャブロー攻撃作戦は「完全勝利」につながらないので無視する。

重要拠点攻略

ベルファスト

今回の戦闘では、陸海空のあらゆるタイプの兵力が活躍する。地上戦部隊による本拠地への進撃を、空・水中戦部隊で支援しよう。



序盤戦 おとり部隊にはMSを使う

今回のおとり部隊はMSが中心で、北から進入し、北の防衛ポイント付近で敵を迎撃する。空・水中戦部隊は東から進入して敵を迎撃、主力の地上戦部隊は南の防衛ポイント付近でしばらく待機する。



▲水中戦部隊は、海中で敵のMSや潜水艦と交戦。

中盤戦 陸海空すべての兵器を動員

敵部隊のうちのいくつかが北へ移動しはじめたら、南の主力部隊も進撃を開始。すぐに南でも戦闘が始まるが、敵戦力が南北のどちらかに集中しないようにしよう。この頃には敵部隊もかなり強化され、まともにぶつかると被害が大きいからだ。南北の地上戦部隊は、まず敵戦力を削ってから本拠地に近づくようにしよ

う。空・水中戦部隊のほうは、引き続き敵部隊の撃破に専念する。



▲戦力差が大きすぎたら無理に進まない。



▲水中戦部隊は被害を増加したら撤退。

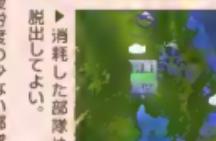
終盤戦 敵の残留部隊を破つて拠点を囲む

南北で敵部隊の多くを駆逐したら、いよいよ本拠地を目指して進みはじめる。本拠地の付近にはまだ敵部隊が残っているはずなので、まずはそれらを排除していく。最初の攻撃目標は防衛ポイントで、ここを押さえておけば本拠地以外での敵の補給手段を断つことができる。そのあとは、

残りの敵部隊と本拠地に対し包囲攻撃を加えるが、その前に損傷の激しい自軍の部隊を戦列から外しておくこと。



▲「敵布」で味方の被害を抑えよう。



▲疲労度の少ない部隊で囲めば、より有利だ。



▶消耗した部隊は脱出してよい。

目標ターン:073~090

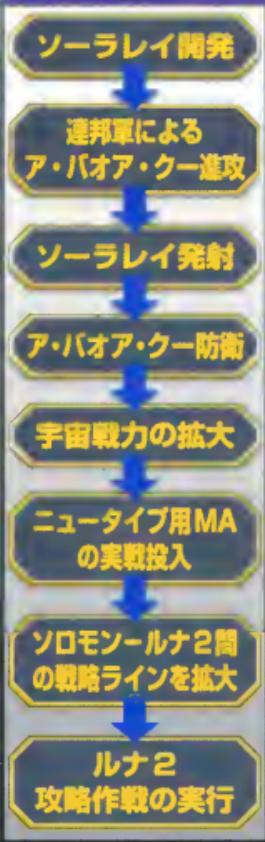
ソーラレイ計画から ルナ2攻略まで

基礎技術レベル10以上で開発可能なソーラレイは、ベルファスト制圧より2ターン後に発生する連邦軍のア・バオア・クー進攻までに完成させておく。この重要拠点での防衛に成功したあとは、新型MS・MAを含む大規模な宇宙艦隊を編制し、ルナ2で連邦軍と雌雄を決する。



▲ジオン軍は、ア・バオア・クーに進攻してきた連邦艦隊に向けてソーラレイを発射。これを機に、宇宙で大規模な軍事衝突が発生した。

作戦フローチャート



戦略フェイズ

ソーラレイを開発する

ソーラレイ計画は基礎技術レベル10に達した時点で発案され、開発実行から3ターン後に完成報告がもたらされる。ソーラレイは連邦軍によるア・バオア・クーへの進攻時にのみ発射可能で、拠点周辺の連邦艦隊のうち、30%または50%（シナリオの進行状況によって分岐）が消滅する。遅くともベルファスト制圧直後までに完成させよう。



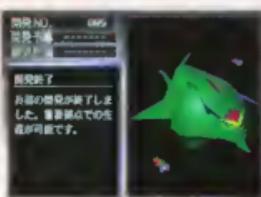
▲ソーラレイの開発には資金投入も必要だ。



▲連邦軍の進攻時に間に合わせる。

MS・MAの開発を優先的に

ルナ2攻略作戦では、これまでにない大規模な宇宙戦が展開される。そのため、新型兵器の開発もかなり重要な課題だ。ここまで進行状況にもよるが、MS技術レベル9で開発できるリック・ドム、MAでは、サイコミュの開発に成功すると開発できるブラウ・プロあたりの兵器を、実戦に投入していきたい。



▲技術レベルが満たされていても、その機体の開発条件となっている開発が終了していないければ、プランが提案されないので注意しよう。

行動フェイス



宇宙戦用兵器を強化し ルナ2に迫る

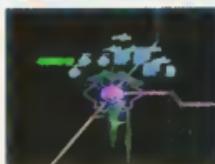
地球付近で降下ポイントを固めるとともに、まずはア・バオア・クーの駐留部隊を増強しよう。ここでの戦いで連邦艦隊を撃退したら、しばらくは新型兵器の生産に専念し、ルナ2攻略部隊を編制する。

ア・バオア・クーに連邦軍が出現

ベルファスト制圧から2ターン後、ア・バオア・クーの周りに突如連邦艦隊が出現する。部隊の数は多いが、各部隊の戦闘能力はそれほど高くないので、新型兵器を中心にこちらの防備を固めておけば、難しい戦いにはならない。



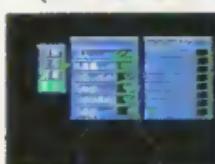
▲マゼランS×2、サラミスS×3、ボール×3、パブリク×6、ジム×3、ガンキャノン・ジムSPC・ジムLA各1の全20部隊で編制。



▲突如現れて、同じタイミングに進入してくる。



▶ソーラレイ発射で、敵部隊数は激減。



◀防衛ポイントは戦艦を配置して守りつ。

宇宙戦用MAが大活躍

宇宙戦用MAを配備しているなら、積極的に攻撃させよう。MSを上回る戦闘能力を発揮する。さらに、ニュータイプを搭乗させれば効果は大きい。



◀ニュータイプを投入して戦力の向上を。



▶MSをほぼ一撃で仕留めてしまう。

このイベントを見たか!?

ソーラレイが照らしたすザビ家の眞実

ソーラレイ発射時にガルマがすでに死亡していた場合、重大な選択を迫られる。連邦との和平交渉に向かったデギンの艦船を、ソーラレイの射程から外すかどうかという問題だ。原作ではデギンは閃光の中に沈み、その後ギレンとキシリ亞の政治的対立が表面化したのだが……？



◀キシリ亞との関係も気になるところ。



▶デギンを救えれば和平交渉が成立。



▲ソーラレイ計画の結末は、軍事上の成果そのものより、ジオン内部の権力構造に深く関わるようだ。

ルナ2攻略に向けてMSを増産

ア・バオア・クーでの攻防戦に終止符を打つたら、すぐにルナ2攻略作戦の準備を進めよう。コストの高いMAの生産は数機にとどめ、あとはMSの増産に的を絞ろう。



◀ ゲルググ型はMS技術レベル12から開発可。

エース機を活用しよう

長い戦いの中で、人材はかなり育っているはず。彼らを活用するためにもエース機を増産し、部隊の統率に使おう。

ニュータイプを育てよう

フラナガン機関から送られてきたニュータイプ以外にも、数は限られているがランク上昇によってニュータイプ能力に目覚める人物もいる。ジオン軍ではシャアやシャリア・ブルがそれにあたる。彼らをとくにニュータイプ専用機に配属すると驚異的な強さを見せてくれるので、積極的に経験値を稼がせ超一流の人材に育てあげておきたい。覚醒したときの効果は絶大だ。



◀ フラナガン機関の人材は初めてから覚醒している。



▶ シャリア・ブルはAランクで目覚める。

あのキャラたっているよ

クスコ・アル

小説版「機動戦士ガンダム」に登場したニュータイプ。戦死したララアの後を継いでエルメスに乗る。実はTV版にも出る予定だった幻のキャラ。



◀ 大人びた雰囲気の女性として描かれた。

重要拠点攻略 ルナ2

この局地戦でも2つの方向から部隊が進入。まず左上からの戦力で敵を引きつけるとともに損害を与える、次いで下からの部隊が本拠地に迫る。



序盤戦

まず左上から進入して迎撃!

まず左上から戦力を投入。敵部隊が集まってきたら、積極的に敵戦力を削っていく。右の防衛ポイントに現れるザクII A(NC)は、敵に囲まれやすいのですぐに脱出するようにしよう。



◀ マップの隅で戦えば、脱出も容易になるだろう。



◀ 宇田マップの駆逐ラインを拡大して補給経路も確保。

中盤戦

後続部隊が下から進入する

左上に敵戦力のほとんどが集結し、この辺りでの戦闘はかなり激しくなっているはず。MAがいくつか含まれていても、自軍への被害は避けられないで、危なくなつた部隊は早々に脱出を图ろう。一方、後続の部隊は下から进入させる。本拠地付近に残っていた部隊が寄ってくるが、敵MSのほとんどはすでに左上に移動しているはずなので、こちらで対峙する敵部隊にMSはあまりいない。この敵は、MSで包囲攻撃を加えればすぐに落とすことができるだろう。また、耐久力と移動力に欠けるザクII A (NC)は、左上か下の自軍部隊の背後に再进入。こうすれば、安全な場所から強力な核攻撃を繰り返すことができるだろう。



▲全滅しそうになったら、迷わずに脱出すること。



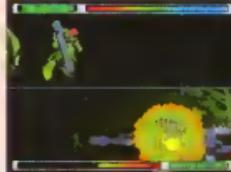
▲核武装型のザクは、局地戦マップを抜け右側から脱出する。たあとで左上から再進入。



▶打たれ強いMAも、物資の不足と疲労度に注意。



▲下から进入した部隊は、先に本拠地に近づく。



▲ザクII A (NC)は、特に戦艦への攻撃で威力を発揮する。移動力が極端に低いなどの短所もあるが、長距離射程の核攻撃を多用すれば、戦闘はかなり有利になる。

終盤戦

まず敵MSから撃破していく

戦闘がそれほど大きくならない下の部隊は、おおかたの敵部隊を撃退したら本拠地付近の防衛ポイントを目指す。また、激しい攻防戦を繰り返した左上の部隊も、消耗した戦力を戦線から離脱させ、新しい戦力を投入し続けていれ

ば、敵部隊を確実に減らしているはずだ。敵の攻撃が鈍ってきたら、左上の部隊も本拠地のほうに移動し、戦線を防衛ポイントのあたりまで広げる。防衛ポイントを占拠したら、戦艦を配置。補給の必要な部隊はここに搭載する。さ

らに残りの敵を攻撃するが、耐久力の高いMSにはMAや戦艦の攻撃を併用しよう。その間、補給を済ませた部隊が本拠地を囲み、制圧を行う。



▲左上と下から本拠地付近を攻撃する。



▶は、万全の態勢で臨もう。

▲宇宙戦用の艦船は部隊の搭載可能数がガウなどに比べて多い。1つの防衛ポイントに多くの部隊を置くことができ、補給もより効率的になる。

目標ターン:091~115

最終決戦を経て 完全勝利へ

第2次ブリティッシュ作戦で再びコロニーを落とさせ、ジャブローの防空システムを破壊。ジャブロー降下作戦を可能にしたあとは、最終決戦に向けて軍備を充実させる。敵部隊にはかなり強力なMSも登場するので、新型MSの投入がこの戦いの勝敗に大きく影響するだろう。



▲南米ジャブローの座標を確認したジオン軍は、エギュ・デラーズとアナベル・ガトーの建議により第2次ブリティッシュ作戦を実行する。

作戦フローチャート

第2次
ブリティッシュ作戦実行

宇宙戦用兵器を
縮小

地上戦用兵器を
大幅増強

南アメリカに
戦力を投入

南アメリカの
拠点制圧

ジャブロー
降下作戦実行

戦略フェイズ

第2次ブリティッシュ作戦の実行

第2次ブリティッシュ作戦は、ジャブローを除くすべての重要拠点が制圧された時点で提案され、ジャブロー降下作戦の発生条件となっている。実行すればジャブローの防衛レベルを1にし、駐留部隊を半減させるが、中立勢力からの貿易収入はなくなってしまう。この収入面でのデメリットは、攻略準備が整うままで作戦の実行を控えることで解決する。



ルナを攻撃する前の真の姿の「魔女」ブリティッシュ作戦を実行します

▲作戦実行は攻略準備が整つてからにしよう。



魔女・ブリティッシュ作戦を実行しますか?

▶この作戦を成功に実行すれば完全勝利だ。

EXAMシステムを開発

このイベントは、フラナン機関が設立されていて、さらに基礎技術レベル12以上で発生する。しかし、EXAMシステムの研究ではイベントがらみで新型MSを開発できるが、結果的に実験機しか手に入らない。つまり生産制限がすべて1機までで、量産にもつながらないので、实用性重視なら避けてもいいだろう。



そこには、システム開発者である「魔女」の魔性を發揮して、なぜかアーヴィング・ガードナーの夢見を清算します

▲この研究でイフリート改が開発可能になります。



魔女開発で、ニードルタイプ
ミサイル・ウルトラボム
量産に投入可能です

▶進行しだいでニードルタイプも加わる。

行動フェイズ



2度めのコロニー落としを成功させ ジャブローの防衛システムを無力化

今回も新型兵器を開発して敵の重要拠点に送り込むが、最終決戦に向けた攻略準備はこれまで以上に時間を要するだろう。そこで、生産した新型兵器は隨時ジャブローへ送り、付近の拠点を押さえておく。

最終戦に向けて軍備を再編成しよう

苦戦が予想されるジャブローの攻略には、新型兵器を数多く投入しなければならない。局地戦はMS以外の部隊では戦いにくい地形で展開するので、MSを中心に増産しよう。



▲北米以外の駐留部隊はできるだけ戻す。

新型兵器で南アメリカを制圧

MSを中心にまとめた数の新部隊を生産できたら、随時南米方面へこれらの部隊を空輸する。この先発隊の初期目標はジャブロー以外の南米の拠点制圧。それが完了したら、次に付近の敵部隊を排除していく。ジャブローから続々と新手が出てくるが、確実にこれらの部隊を撃退すれば、やがて連邦軍側の物資は底をついてくるはずだ。



▲おもに北米の重要な点で部隊を生産。



▶部隊をガウカサンジバルで空輸しよう。

改良型MSも登場

ジャブローの本拠地は航空部隊が入れない場所にあり、敵MSもさらに強化されている。こちらも新型MSで部隊を編制し、ジャブロー攻略に向かわせよう。



▲Pジオングを開発するには、MSとMAの技術レベルを15にしておく。



▶ドムを改良したドワッジも登場する。

このイベントを見たか!?

第2次ブリティッシュ作戦を発動せよ!!

史実では不成功的ままに終わってしまったコロニー落としを、再度試みようというのがこの作戦。別々の作品の登場人物が、ともにジオンの勝利を誓うシーンは必見だ。



▲2人のジオン重将校がギレーンに作戦を密ひ。

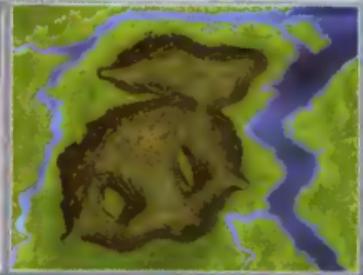


▲落とした巨大コロニーが地面を赤く染める。

重要拠点攻略

ジャブロー

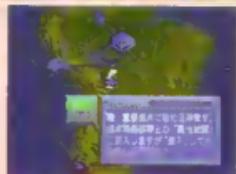
最終決戦である。この戦いでは、まず南西の洞窟入り口付近で敵戦力の大半を削る。その後、北西の入り口から部隊を進めて本拠地を攻めよう。



序盤戦

まず南西の入り口で待ち伏せしよう

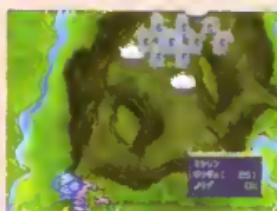
部隊は二手に分け、北西と南西から局地戦マップに進入する。このとき、南西により多くの部隊を割くようにしよう。部隊の進入は、基本的にガウカバンジバルに搭載したまま行う。陸路で進入する地上戦用MSは、北西から進入した場合、川に進路を阻まれるので気をつけよう。進入後、南西の部隊は洞窟の入り口付近を固め、敵を誘って集中攻撃する。北西の部隊は、南西で大半の敵が撃破されるまでひたすら待ち続けること。



▲南西から陸路で進入すると陣営は少ない。



▲地上戦用MSでは、この川は越えられない。



▲南西の部隊は洞窟の入り口付近へ向かい、迎撃態勢をとっておこう。



▲北西の部隊は待機。敵を南西に集中させ、進攻時の障害をなくそう。

中盤戦

入り口付近に出てきた敵を集中攻撃する

南西の部隊が洞窟の入り口に近づくと、敵部隊もその方向に接近する。南西のMSは入り口付近を固めたまま、敵部隊と接触するまで待つ。この態勢であれば、敵1部隊に対して3部隊による包囲攻撃が可能なので、戦闘がとても有利だ。敵は遠距離攻撃も使うが、味方へのダメージは小さいので気にはならない。北西の部隊は、敵の大半が南西に向かった時点で北西の入り口の前で待機。いつでも洞窟内へ突入可能な状態にしよう。



▲敵の数が多いので応戦力を投入しよう。



▲かなりの強敵もいるが、包囲すれば勝てる。



▲この配慮が崩されると、乱戦になってしまうので気をつけたい。



▲この段階で中に入ると、敵が北西にも進んでくるので注意しよう。

終盤戦 北西と南西から同時に制圧に向がう!!!

南西での激しい戦闘は、味方にもかなりの被害を出す。そこで耐久力の回復や物資の補給が必要となるが、近くに防衛ポイントはないので輸送艦を活用すること。ザンジバルなら一度に6部隊まで搭載できるので、これを3、4隻ほどMSの近くに配置すれば、補給の効率はかなり上がるだ



▲局地戦マップ内に敵の飛行部隊がないとも無視しよう。味方部隊に攻撃を加えることはほとんどないからだ。



▲輸送艦は敵MSの遠距離攻撃に弱いので、必ず敵の射程範囲の外に配置しておくように心がけよう。

ろう。この南西の部隊が敵部隊の大半を破壊したら、次は本拠地への進攻を始める。まず、北西の入り口前に控えていた部隊が洞窟内に突入。本拠地に向かって直行する。この部隊が目的地に迫ると、南西の敵の残留部隊もそちらに引き返そうとするので、ここで南西の部隊も洞窟内に侵入し、背後から追撃を加えよう。



▲洞窟内への突入は、まず北西から敵行。



▲北西にも敵が来たら、ここで迎撃しよう。



▲南西の部隊は敵の背後を断いてしまうのだ。



▲敵の生き残りを追撃するときも、なるべく包囲攻撃を多用する。味方は本拠地の周りにたどり着くまで補給ができないので、極力被害を抑えたい。



▲本拠地へ攻め寄せる際、味方の部隊は列をなして進むようにしよう。こうしておけば、本拠地とその他の場所の敵との間に壁を作ることができる。

北西と南西の両部隊が洞窟内に侵入できたら、あとは本拠地を目指すのみだ。まだ生き残っている敵を打ち破りながら、双方から部隊を進めていく。味方部隊で本拠地の周囲を固めつくし、そこの敵を破れば、完全勝利のエンディングが待っている。

完全勝利!! そしてジオン公国の悲願は成ったが…

ジオンは連邦軍に完全敗北をもたらす。そしてギレンは、絶大な権力をもって地球およびコロニーを統治するにいたった。冷酷な権力者と呼ばれた彼が、その後どんな世界を現出させたのか。その可能性のうちのひとつが、エンディングの中で語られている。



▲ジャブローの制圧をもって、ジオンは地球と宇宙を勢力下に治めた。



▲地球の支配権をも手に入れたギレンは、独裁者として地位を確立する。



攻略ハーフ
ジオン軍

「もしも……」の世界を実現!! 知られざるイベント大公開!!

意外な流れと重なった出来事を楽しめるのもこのゲームの魅力のひとつ。そんな「もしも…」の世界を紹介しよう。

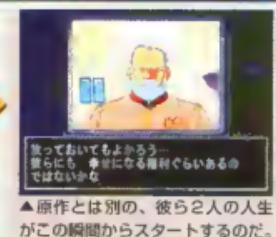
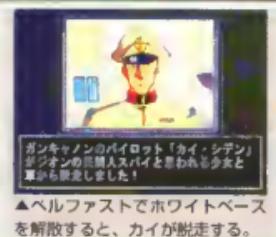


地球連邦軍編



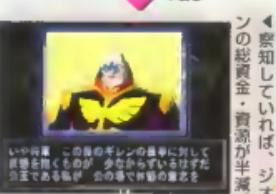
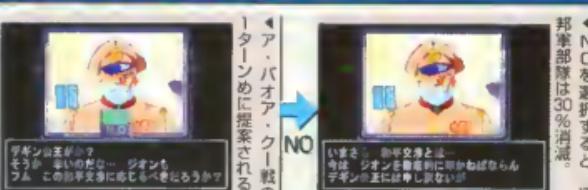
① ベルファストでカイが脱走!!

ホワイトベースがベルファストに到着したら、そこでホワイトベース隊を解散させてみよう。すると、カイがジオンの諜報部員とともにベルファストを脱走したとの報告が入る。この諜報部員とは、きっと原作に登場したミハルのことなのだろう。



② ソーラレイに関わるさまざまなイベント

ガルマが死んでいる状態で、ア・バオア・クーに進攻すると、デギン公王から和平交渉を提案される。このとき連邦の諜報部がソーラレイの発射準備を察知しているか否かで、その後のシナリオの展開が大きく変わってくる。ソーラレイを察知していれば、和平提案を受け入れても最小の被害で戦争を継続できる。しかし、ソーラレイの発射準備を察知せずに提案を受け入れると、両軍の総帥が死亡し、エンディングとなる。



▲ソーラレイの察知は、ソロモン制圧後に条件を満たしていれば発生する。



③ OVA「ポケットの中の戦争」にまつわるイベント分岐

ニュータイプ研究機関を設立した状態で、基礎技術、MS技術、MA技術の各研究レベルを12、13、8以上にしておき、さらにG-3ガンダムの開発を終了させておこう。すると、機関からニュータイプ用モビルスーツ開発の実験のため、テストパイロットの派遣を要請される。ここでパイロットを派遣すると、「ポケットの中の戦争」のエピソードが再現される。つまり、開発中のガンダム“アレックス”を強奪しようとするジオンの計画を阻止することができるのだ。逆に、テストパイロットを派遣しないと開発中のガンダム“アレックス”はジオンに奪われ、サイド3で生産されてしまう。



④ サターン版「機動戦士ガンダム外伝」における「もしも……」の世界

70ターンを経過すると、ジオンの科学者であるクルスト博士が亡命を希望してくれる。ここで亡命を受け入れると、MSの性能を強化する「EXAMシステム」の研究が始まる。このエピソードは、サターン用に発売された「機動戦士ガンダム外伝」で描かれたシナリオだ。このシステムを完成させると、非常に強力なMSを生産可能になる。





ジオン公国軍編



① キシリアの提案を拒否すると……

黒い三連星をホワイトベースに差し向かた5ターン後に、キシリアから潜水艦隊の設立を提案される。これはシャア率いるマッドアングラー隊のことでの、許可しないとベルファスト進攻が大幅に遅れることになる。さらに、キシリアがギレンに対し不満を抱いてしまうのだ。



② ランバ・ラルがホワイトベースに勝つ!!

このままの戦力では本島を包囲することはできません！
戦力の強化が必要です！

▲ガルマの仇討ちを果たそうとして返り討ちにあったランバ・ラル。



ホワイトベースを攻撃するために発進したランバ・ラル隊は返り討ちにあい、その後、戦力の補給を要請してくれる。これを受けてドズルは、新型MSドムの派遣をギレンに進言。この進言を却下すると、ドムではなくザクが輸送され、ランバ・ラル隊は敗北してしまう。逆にドズルの要請を認めると、今度はキシリアがドムの輸送に反対する。キシリアの意見を受け入れると、やはりドムではなくザクが派遣されてランバ・ラルは戦死。ここでキシリアの意向を無視してドムを送ることで、はじめてランバ・ラル隊は勝利するのだ。



③ キシリアを逮捕すれば戦争は続行

連邦のレビル将軍を倒すため、デギン公王もろともソーラレイで消滅させてしまうと、キシリアが不審に思って調査を開始する。このキシリアの行動を副官が察知し、キシリアを逮捕するか否かを尋ねてくる。ここで選

捕しないと、ギレンはキシリアによって銃で脳天を貫かれてしまい、エンディングとなる。しかしキシリアを逮捕すると戦争は継続され、これ以後、原作では描かれたことのなかった別の世界が展開されるのだ。

YES



之上！ いたいどういうおつもりですか？
私に向かってでもあったのでしょうか？

▲逮捕するとキシリアの不満は高まるが、ゲームの続行は可能に。

NO



意外と只上も甘いようで…

▲逮捕しないと、原作同様にギレンが殺されて戦争終結になるぞ。

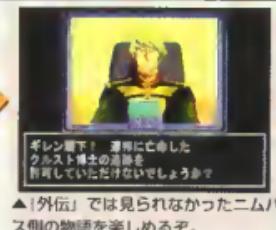
④ ジオン軍から見た「外伝」シリーズの世界



ギレン陛下 隊長候の報告によると
クルスト博士は連邦に亡命したようです
EXAMの運営に…

▲イフリート改の開発が終了した時点でクルスト博士は亡命する。

EXAM研究を実行し、イフリート改の開発が終了すると、研究主任のクルスト博士が連邦軍に亡命してしまう。ここで博士の行方を追跡しないと、連邦側でブルーディスティニーシリーズが生産されてしまう。ニムバスに追跡されれば、連邦のEXAM研究施設を破壊できる。このときニムバスは、さらなる施設破壊の許可を求めるが、この申請を却下すると、連邦軍でブルーディスティニーの3号機が生産されてしまうので注意。



ギレン陛下 運営に亡命した
クルスト博士の活動を
許可していただけないでしょうか？

▲「外伝」では見られなかつたニムバス側の物語を楽しめるぞ。

YES



連邦には この間にEXAM爆破M日が
再来します これらを避難するためにも
作戦の実行を許可願います！

▲博士を抹殺すると、ニムバスはEXAM破壊作戦の続行を強く要請。

NO



了解しました
許可したモビルスーツを持って 待遇します

▲却下すると、ブルーディスティニー1-2号機のニムバス専用機が造れる。



EXAM破壊作戦を
実行します
連邦のEXAM爆破M日を実現にしてやります

さらに続けると…



報告します 我のEXAM爆破M日と実現
ニムバス・シューターが亡きました

▲ニムバスは「外伝」の内容通りに死んでしまう。

第3勢力モードが出現!!

第3勢力モード その2 「正統ジオン軍」モードをプレイしよう

「ジオン公国軍」モードである条件を満たすと出現！

第3勢力モードの2つめは、「正統ジオン軍」モード。「ティターンズ」モードを出現させたときと同様に、まずは「ジオン公国軍」モードでプレイ開始。作戦や計画を発動したり、さまざまな選択肢を経ることで出現条件を整えよう。みごと条件を満たせば、キシリア・ザビ率いる「正統ジオン軍」モードが出現、プレイ可能になる。一味違った一年戦争を味わおう。



▲「ジオン公国軍」モードで条件を満たせ。



▲キシリアとの会話での選択肢が重要なのだ。



▲キシリアは不満があったから「正統ジオン」を結成した。つまり、キシリアが不満に思う選択をすればいいのだ。

第3勢力モード その3 「ネオジオン軍」モードを出現させよう

「地球連邦軍」と「ジオン公国軍」の両モードで条件を満たす

第3勢力の3つめは、「ネオジオン軍」モードだが、このモードを出現させるのが最も困難だといえる。というのも、「連邦軍」モードと「ジオン軍」モードの両モードで条件を満たさなければならないからだ。おまけに、条件を整えている間にゲーム中の敵対勢力として「ティターンズ」か「正統ジオン軍」のどちらかが結成されると、その時点で失敗となってしまう。それゆえ出現させるまでには非常に根気がいるモードなのだが、自らが、あのシャアに扮して大軍を操れる魅力は大きい。このソフトを購入した者なら、プレイせずに終わるモードではない。



両軍のモードである条件を満たすと



▲シャア・アズナブル改め、キャスバル・レム・ダイクン総帥見参！

パーフェクト データファイル



ギレンの野戦に登場するさまざまなキャラクターと兵器の詳細なデータを掲載する。また、新たな兵器が開発提案されるための条件をも紹介するので活用してほしい。データとともに緻密な戦略を組み立てて軍事を整えれば、磐石の軍隊ができるぞ！

キャラクターデータ

このゲームに登場するすべてのキャラクターの能力を一挙公開！
ぜひ攻略に役立ててほしい。



▲キャラによって配属できない兵器があるが、表を見れば一目瞭然だ。

▼ニュータイプ能力を備えている者は、能力が覚醒するレベルも明記。



各キャラクターは、部隊に配属されて戦闘を重ねることで経験値を蓄えていく。ある程度経験値がたまるとランクがアップするが、その際、各項目の上昇率がキャラによって異なる。ここではその上昇率をも網羅しているので、成長の早いキャラを探し出して有効に配属しよう。

UNITED NATIONS 地球連邦軍

レビル 大 将



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	9	10	8	3	6	4	D	基 MA ○ MS
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	S	車

ティアム 中 将



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	6	8	6	4	6	3	—	基 MA ○ MS
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	—	車

エルラン 中 将



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	1	3	4	0	1	1	—	基 MA ○ MS
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	—	車

ゴップ 大 将



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	1	1	6	0	0	0	—	基 MA ○ MS
覚醒LV	0	0	1	0	0	0	—	車

ニッカード 大 将



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	5	5	4	2	3	1	—	基 MA ○ MS
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	—	車

バオロ 中 佐



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	7	8	1	0	6	3	—	基 MA ○ MS
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	—	車

ワッケイン 少 佐



魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	4	8	5	2	7	4	—
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	—

リード 中 尉



魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	1	2	4	0	2	1	—
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	—

ブライト 少 尉



魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	4	6	8	3	7	6	—
覚醒LV	2	2	1	1	1	1	—

リュウ 雷 長



魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	6	5	5	6	4	4	—
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	—

アムロ 雷 長



魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	4	5	4	4	7	7	A
覚醒LV	1	1	1	2	2	2	C

カイ 軍 士



魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	2	3	3	6	7	6	—
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	—

ハヤト 伍 長



魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	1	4	7	4	6	4	—
覚醒LV	2	2	1	1	1	1	—

セイラ 軍曹	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	8	4	2	2	4	4	C	真 MA X ○ 飛 MS
	初期値	上昇率					覚醒LV	○
	1	1	1	1	2	2	A	半

クリス 少尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	5	2	3	5	4	4	—	真 MA X ○ 飛 MS
	初期値	上昇率					覚醒LV	—
	1	1	1	1	2	2	—	半

ミライ 書長	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	7	3	4	0	4	3	D	真 MA X ○ 飛 MS X
	初期値	上昇率					覚醒LV	○
	1	2	1	1	2	2	S	半

ワイアット 中将	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	2	2	5	0	0	0	—	真 MA X ○ 飛 MS X
	初期値	上昇率					覚醒LV	—
	1	1	1	1	1	1	—	半

フラウ 一般	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	6	0	2	0	0	0	—	真 MA X ○ 飛 MS
	初期値	上昇率					覚醒LV	○
	1	2	1	1	1	1	—	半

コーウェン 少将	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	8	9	6	4	6	3	—	真 MA X ○ 飛 MS X
	初期値	上昇率					覚醒LV	○
	1	1	1	1	1	1	—	半

スレッガー 中尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	5	4	3	2	7	6	—	真 MA X ○ 飛 MS
	初期値	上昇率					覚醒LV	○
	1	1	1	1	1	1	—	半

シナブス 中佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	7	7	5	3	7	4	—	真 MA X ○ 飛 MS X
	初期値	上昇率					覚醒LV	○
	1	1	1	1	1	1	—	半

マチルダ 中尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	7	6	2	0	4	3	—	真 MA X ○ 飛 MS ○ X
	初期値	上昇率					覚醒LV	○
	1	1	1	1	1	1	—	半

モンシア 少尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	3	4	7	6	7	6	—	真 MA X ○ 飛 MS
	初期値	上昇率					覚醒LV	○
	1	1	1	1	1	1	—	半

ジャミトフ 大佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	9	7	6	0	4	2	—	真 MA X ○ 飛 MS ○ X
	初期値	上昇率					覚醒LV	○
	1	1	1	1	1	1	—	半

ペイト 少尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	4	3	4	4	5	5	—	真 MA X ○ 飛 MS
	初期値	上昇率					覚醒LV	○
	1	1	1	1	1	1	—	半

バスク 少佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	5	9	8	4	7	4	—	真 MA X ○ 飛 MS X
	初期値	上昇率					覚醒LV	○
	1	1	1	1	1	1	—	半

アデル 書長	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	4	5	5	6	4	4	—	真 MA X ○ 飛 MS
	初期値	上昇率					覚醒LV	○
	1	1	1	1	1	1	—	半

ジャマイカン 中尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	2	5	5	2	5	2	—	真 MA X ○ 飛 MS X
	初期値	上昇率					覚醒LV	○
	1	1	1	1	1	1	—	半

コウ 書長	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	3	2	8	4	5	4	—	真 MA X ○ 飛 MS
	初期値	上昇率					覚醒LV	○
	1	1	2	2	2	2	—	半

フレックス 大佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	8	8	7	3	4	4	—	真 MA X ○ 飛 MS X
	初期値	上昇率					覚醒LV	○
	1	1	1	1	1	1	—	半

シロー 少尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	5	4	10	6	6	4	—	真 MA X ○ 飛 MS
	初期値	上昇率					覚醒LV	○
	2	2	1	1	1	1	—	半

キャラクターデータ

サンダース
軍曹



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	2	3	9	7	8	3	—	馬 MA
上昇率	1	1	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

カレン
曹長



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	5	6	8	8	7	3	—	馬 MA
上昇率	—	1	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

ユウ
少尉



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	4	3	5	6	10	8	—	馬 MA
上昇率	1	1	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

フィリップ
少尉



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	4	4	4	4	5	4	—	馬 MA
上昇率	1	1	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

サマナ
曹長



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	3	3	3	3	3	3	—	馬 MA
上昇率	1	1	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

ゼロ
少尉



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	8	2	0	11	11	11	B	馬 MA
上昇率	0	0	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

ZION DUKEDOM

ジオン公国軍

ギレン
大将



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	11	10	8	4	6	4	—	馬 MA
上昇率	1	1	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

ドスル
中将



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	9	8	11	10	4	2	—	馬 MA
上昇率	1	1	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

キシリア
少将



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	8	8	6	2	8	5	—	馬 MA
上昇率	1	1	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

ガルマ
大佐



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	6	5	0	6	6	6	—	馬 MA
上昇率	2	2	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

コンスコン
少将



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	5	6	6	3	4	3	—	馬 MA
上昇率	1	1	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

トワニング
大佐



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	2	4	3	3	2	2	—	馬 MA
上昇率	1	1	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

パロム
大佐



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	7	6	4	4	3	4	—	馬 MA
上昇率	1	1	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

マ・クベ
大佐



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	3	8	6	8	4	5	—	馬 MA
上昇率	1	1	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

シャア
少佐



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	9	9	8	10	10	10	B	馬 MA
上昇率	1	1	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

ララ
少尉



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	6	4	3	4	10	11	A	馬 MA
上昇率	1	1	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

シャリア・フル
大尉



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	7	7	2	6	8	9	C	馬 MA
上昇率	1	1	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

ドレン
大尉



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初期値	4	5	3	5	4	2	—	馬 MA
上昇率	1	1	1	1	1	1	X	飛 MS
覚醒LV	—						飛	MS
								車

テニム
曹長



	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性

<tbl_r cells="9" ix="5" max

ジーン 軍曹		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
切削爆弾	上昇率	1	2	2	2	4	3	—	×
初期値	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	×
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
スレンダー 軍曹		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	0	1	3	2	2	1	—	×
方舟爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
ランバ・ラル 大尉		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	8	8	10	11	6	5	—	飛 MS
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	車
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
ハモン 一般		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	7	7	7	2	4	5	4	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
クランブ 中尉		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	4	6	4	6	4	4	—	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
アコース 少尉		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	1	3	3	4	5	3	—	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
コズン 少尉		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	2	2	4	5	4	3	—	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
ガイア 大尉		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	5	6	8	8	8	8	—	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
オルテガ 中尉		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	0	2	10	9	6	4	—	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
マッシュ 中尉		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	3	4	6	6	8	7	—	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	

ガデム 大尉		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	4	5	4	6	3	2	—	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
ブーン 大尉		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	3	6	6	5	5	3	—	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
トクワン 少尉		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	7	5	3	3	7	8	—	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	車
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
デミトリー 書長		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	0	2	2	3	6	5	—	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
シムス 中尉		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	2	3	1	1	2	1	—	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
アカハナ 少尉		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	0	4	2	3	4	6	—	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
ドアン 書長		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	3	2	7	9	4	3	—	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
ロンメル 中佐		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	7	8	8	6	5	4	—	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
シュタイナー 大尉		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	5	9	4	6	7	5	—	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	1	1	1	1	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	
バーニィ 伍長		魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属通性
		魔	魔	耐	格	射	反	魔	魔 MA
初期値	上昇率	4	2	1	2	2	2	—	×
トマト爆弾	上昇率	1	1	2	2	2	2	—	飛 MS
覚醒LV		—	—	—	—	—	—	車	

キャラクターテーブル

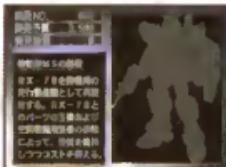
ミーシャ 少尉	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	3 3 6 7 4 3	NT能力 — X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
ピッター 少尉	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	8 9 8 6 6 3	NT能力 — X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
テラーズ 大佐	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	9 10 5 5 5 4	NT能力 — X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
シーマ 少佐	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	7 8 3 6 8 8	NT能力 — X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
ガトー 大尉	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	6 7 7 10 9 9	NT能力 — X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
クリイ 大尉	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	5 4 5 4 7 8	NT能力 — X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
J・ライテン 少佐	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	6 6 6 8 10 10	NT能力 — X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
S・マツナカ 中尉	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	8 8 9 9 6 6	NT能力 — X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
ギニアス 少将	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	8 5 0 0 4 4	NT能力 — X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 0 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
アイナ 一般	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	7 3 2 4 5 6	NT能力 — X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
ノリス 大佐	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	4 8 8 8 6 4	NT能力 — X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
ニムバス 大尉	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	3 5 8 10 5 8	NT能力 — X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
マリオン 少尉	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	7 0 0 0 9 9	NT能力 C X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
クスコ・アル 中尉	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	8 2 1 8 9 10	NT能力 B X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
TITANS ティターンズ				
ジャミトフ 大将	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	10 7 6 0 4 2	NT能力 — X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
バスク 大佐	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	7 9 8 4 7 4	NT能力 — X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
ジャマイカン 少佐	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	4 5 5 2 5 2	NT能力 — X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—
NEO ZION ネオジオン				
キャスバル 大将	魅力 指揮 耐久 格闘 射撃 反応	11 11 8 10 10 10	NT能力 B X ○ 飛 MS	配属属性 基 MA X ○ 飛 MS
初期値 上昇率	1 1 1 1 1 1	—	覚醒LV ○ 車	—

兵器データ

すべての兵器の詳細なデータを掲載。兵器の性能を把握して、戦略を組み立てる際の参考にしよう！



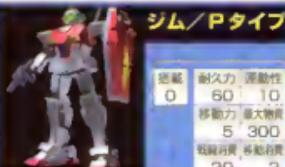
どの地形に適した兵
器なのか調べておこう。



各兵器の開発期間や
予算もバッチリ分かる。

全兵器の性能および、各兵器
が装備できるすべての武器データ
をここに紹介。これらのデータをもとに、どの兵器をどこに
配置するのがベストなのかを割り出し、戦局を有利にしよう。

UNITED NATIONS 地球連邦軍 兵器データ



ジム・Pタイプ

搭載	耐久力	運動性	
0	60	10	
移動力	最大消費		
5	300		
武器消費	移動消費		
	20	2	
武装	命中率	攻撃力	射程範囲
ビームスフレーガン	60	6	1-1
Hバルカン	30	2	1-1
ビームサーベル	65	18	0-0
—	—	—	—
森山砂留空水陸	資金	120	
属性	資源	500	
移動	期間	2	



ジム

搭載	耐久力	運動性	
0	60	15	
移動力	最大消費		
5	300		
武器消費	移動消費		
	20	2	
武装	命中率	攻撃力	射程範囲
ビームスフレーガン	60	6	1-1
Hバルカン	30	2	1-1
ビームサーベル	65	18	0-0
—	—	—	—
森山砂留空水陸	資金	125	
属性	資源	500	
移動	期間	2	

ジム・Lアーマー

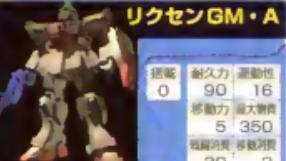


搭載	耐久力	運動性	
0	40	28	
移動力	最大消費		
7	250		
武器消費	移動消費		
	25	2	
武装	命中率	攻撃力	射程範囲
ビームガン	50	8	1-1
ビームサーベル	75	18	0-0
ビームサーベル(2回目)	75	18	0-0
—	—	—	—
森山砂留空水陸	資金	220	
属性	資源	380	
移動	期間	2	
攻撃			



ジム・Sカスタム

搭載	耐久力	運動性	
0	75	15	
移動力	最大消費		
5	350		
武器消費	移動消費		
	30	2	
武装	命中率	攻撃力	射程範囲
ビームライフル	85	16	1-2
ビームスフレーガン	70	6	1-1
8サーベルユニット	80	24	0-0
—	—	—	—
森山砂留空水陸	資金	300	
属性	資源	1000	
移動	期間	2	
攻撃			



リクセンGM・A

搭載	耐久力	運動性	
0	90	16	
移動力	最大消費		
5	350		
武器消費	移動消費		
	30	2	
武装	命中率	攻撃力	射程範囲
マシンガン	45	4	1-1
ビームサーベル	70	25	0-0
—	—	—	—
森山砂留空水陸	資金	700	
属性	資源	1500	
移動	期間	3	
攻撃			

リクセン GM・B



搭載	耐久力	運動性	
0	90	16	
移動力	最大消費		
5	350		
武器消費	移動消費		
	45	2	
武装	命中率	攻撃力	射程範囲
マシンガン	45	4	1-1
ロケットランチャー	65	10	1-2
ビームサーベル	70	25	0-0
—	—	—	—
森山砂留空水陸	資金	700	
属性	資源	1500	
移動	期間	3	
攻撃			



ジムキャノン

搭載	耐久力	運動性	
0	65	10	
移動力	最大消費		
5	300		
武器消費	移動消費		
	30	2	
武装	命中率	攻撃力	射程範囲
キャノンホッグ	50	10	1-2
ビームスフレーガン	60	6	1-1
Hバルカン	30	2	1-1
—	—	—	—
森山砂留空水陸	資金	160	
属性	資源	650	
移動	期間	2	
攻撃			



アクアジム

搭載	耐久力	運動性	
0	60	12	
移動力	最大消費		
5	300		
武器消費	移動消費		
	30	2	
武装	命中率	攻撃力	射程範囲
Mランチャーガン	40	3	1-1
ショライ(S)	30	12	1-2
ビームピック	70	16	0-0
—	—	—	—
森山砂留空水陸	資金	220	
属性	資源	700	
移動	期間	2	
攻撃			

*生産部分のデータは、1機あたりの数値です。1部隊が複数の場合、生産するための資金、資源はその機数分かかります。

兵器データ



ジムコマンドG

搭載	耐久力	運動性
0	85	20
武 装	命中率	攻撃力 射程範囲
マシンガン	60	4 1-1
Hバルカン	40	2 1-1
ビームサーベル	70	24 0-0
移動	△△△	×××
攻撃	△△△	×××
属性	森山 砂 岩 水 風	生産期間
資本	350	2
資源	850	



ジムコマンドGS

搭載	耐久力	運動性
0	85	24
武 装	命中率	攻撃力 射程範囲
ビームガン	50	12 1-1
Hバルカン	40	2 1-1
ビームサーベル	70	24 0-0
移動	△△△	×××
攻撃	△△△	×××
属性	森山 砂 岩 空 水 風	生産期間
資本	350	2
資源	850	



ジムスナイパーII

搭載	耐久力	運動性
0	100	32
武 装	命中率	攻撃力 射程範囲
ビームライフル	90	18 1-2
ビームライフル	99	18 1-1
ビームサーベル	70	26 0-0
移動	△△△	×
攻撃	△△△	×
属性	森山 砂 岩 空 水 風	生産期間
資本	500	2
資源	1200	



ガンキャノン・A

搭載	耐久力	運動性
0	220	15
武 装	命中率	攻撃力 射程範囲
Sミサイルランチャー	50	9 1-2
ビームライフル	60	16 1-1
タックル	80	38 0-0
Hバルカン	40	2 1-1
移動	△△△	××
攻撃	△△△	×
属性	森山 砂 岩 空 水 風	生産期間
資本	950	3
資源	3000	



ガンキャノン・B

搭載	耐久力	運動性
0	220	15
武 装	命中率	攻撃力 射程範囲
Sミサイルランチャー	50	9 1-2
ビームライフル	60	16 1-1
タックル	80	38 0-0
Hバルカン	40	2 1-1
移動	△△△	××
攻撃	△△△	×
属性	森山 砂 岩 空 水 風	生産期間
資本	950	3
資源	3000	



ガンキャノン・3

搭載	耐久力	運動性
0	250	12
武 装	命中率	攻撃力 射程範囲
ビームキャノン	50	25 1-2
ビームライフル	60	16 1-1
Hバルカン	40	2 1-1
移動	△△△	××
攻撃	△△△	×
属性	森山 砂 岩 空 水 風	生産期間
資本	850	3
資源	2500	



ガンキャノン・D

搭載	耐久力	運動性
0	120	18
武 装	命中率	攻撃力 射程範囲
120ミリキャノン	50	12 1-2
ビームライフル	60	14 1-1
Hバルカン	40	2 1-1
移動	△△△	××
攻撃	△△△	×
属性	森山 砂 岩 空 水 風	生産期間
資本	450	2
資源	1400	



ガンタンク

搭載	耐久力	運動性
0	200	5
武 装	命中率	攻撃力 射程範囲
120ミリキャノン	50	12 2-3
ポップミサイル	50	6 1-2
—	—	—
—	—	—
—	—	—
属性	森山 砂 岩 空 水 風	生産期間
資本	750	3
資源	1800	



ガンタンクII

搭載	耐久力	運動性
0	60	5
武 装	命中率	攻撃力 射程範囲
ライフルホウ	40	10 2-3
ロケットダムボット	45	6 1-1
ミサイルランチャー	40	6 1-2
—	—	—
—	—	—
属性	森山 砂 岩 空 水 風	生産期間
資本	300	2
資源	600	



プロトガンダム

搭載	耐久力	運動性
0	300	38
武 装	命中率	攻撃力 射程範囲
ビームライフル	60	25 1-2
Hバルカン	50	2 1-1
ビームサーベル	40	2 1-1
—	—	—
—	—	—
属性	森山 砂 岩 空 水 風	生産期間
資本	1500	2
資源	3500	



ガンダム・A

搭載	耐久力	運動性
0	320	40
武 装	命中率	攻撃力 射程範囲
ビームライフル	60	25 1-1
Hバルカン	50	2 1-1
ビームサーベル	75	32 0-0
ビームサーベル(2回目)	75	32 0-0
—	—	—
属性	森山 砂 岩 空 水 風	生産期間
資本	1800	3
資源	3500	



ガンダム・B

搭載	耐久力	運動性
0	50	40
武 装	命中率	攻撃力 射程範囲
ハイパースズカ	50	50 1-1
Hバルカン	50	2 1-1
ビームサーベル	75	32 0-0
ビームサーベル(2回目)	75	32 0-0
—	—	—
属性	森山 砂 岩 空 水 風	生産期間
資本	1800	3
資源	3500	

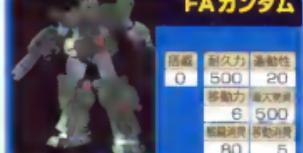
*生産部分のデータは、1機あたりの数値です。1部隊が複数の場合、生産するための資金、資源はその機数分かかります。



ガンダムMC・A

搭載	耐久力	運動性
0	320	50
移動力	最大消費	7400
耗電消費	運動消費	60
武器	命中率 攻撃力 射程範囲	4
ビームライフル	60	25 1-1
Hパルカン	50	2 1-1
ビームサーベル	75	32 0-0
ビームサーベル(2回目)	75	32 0-0

属性	命中率 攻撃力 射程範囲
ビームライフル	命中率 60 攻撃力 25 射程範囲 1-1
Hパルカン	命中率 50 攻撃力 20 射程範囲 1-1
ビームサーベル	命中率 75 攻撃力 32 射程範囲 0-0
ビームサーベル(2回目)	命中率 75 攻撃力 32 射程範囲 0-0



FA ガンダム

搭載	耐久力	運動性
0	500	20
移動力	最大消費	6500
耗電消費	運動消費	80
武器	命中率 攻撃力 射程範囲	5
Wビームキャノン	50	36 1-2
240ミリキャノン	60	30 1-2
タックル	80	50 0-0
Hパルカン	50	2 1-1

属性	命中率 攻撃力 射程範囲
Wビームキャノン	命中率 50 攻撃力 36 射程範囲 1-2
240ミリキャノン	命中率 60 攻撃力 30 射程範囲 1-2
タックル	命中率 80 攻撃力 50 射程範囲 0-0
Hパルカン	命中率 50 攻撃力 2 射程範囲 1-1



Gリクセン型・C

搭載	耐久力	運動性
0	110	20
移動力	最大消費	6450
耗電消費	運動消費	70
武器	命中率 攻撃力 射程範囲	3
ロングライフル	50	18 1-2
Cパルカン	45	2 1-1
シールドツキ	80	35 0-0

属性	命中率 攻撃力 射程範囲
ロングライフル	命中率 50 攻撃力 18 射程範囲 1-2
Cパルカン	命中率 45 攻撃力 2 射程範囲 1-1
シールドツキ	命中率 80 攻撃力 35 射程範囲 0-0
-	命中率 - 攻撃力 - 射程範囲 -



BD-2

搭載	耐久力	運動性
0	280	50
移動力	最大消費	9450
耗電消費	運動消費	100
武器	命中率 攻撃力 射程範囲	5
マシンガン	60	6 1-1
Cミサイル	50	10 1-1
ビームサーベル	80	32 0-0
Hパルカン	50	2 1-1

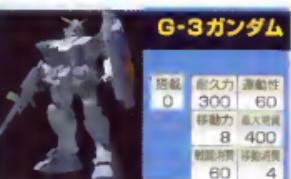
属性	命中率 攻撃力 射程範囲
マシンガン	命中率 60 攻撃力 6 射程範囲 1-1
Cミサイル	命中率 50 攻撃力 10 射程範囲 1-1
ビームサーベル	命中率 80 攻撃力 32 射程範囲 0-0
Hパルカン	命中率 50 攻撃力 2 射程範囲 1-1



ガンダムMC・B

搭載	耐久力	運動性
0	320	50
移動力	最大消費	7400
耗電消費	運動消費	90
武器	命中率 攻撃力 射程範囲	4
ハイバースカウト	命中率 50 攻撃力 50 射程範囲 1-1	
Hパルカン	命中率 50 攻撃力 2 射程範囲 1-1	
ビームサーベル	命中率 75 攻撃力 32 射程範囲 0-0	
ビームサーベル(2回目)	命中率 75 攻撃力 32 射程範囲 0-0	

属性	命中率 攻撃力 射程範囲
ハイバースカウト	命中率 50 攻撃力 50 射程範囲 1-1
Hパルカン	命中率 50 攻撃力 2 射程範囲 1-1
ビームサーベル	命中率 75 攻撃力 32 射程範囲 0-0
ビームサーベル(2回目)	命中率 75 攻撃力 32 射程範囲 0-0



G-3 ガンダム

搭載	耐久力	運動性
0	300	60
移動力	最大消費	8400
耗電消費	運動消費	60
武器	命中率 攻撃力 射程範囲	4
ビームライフル	命中率 60 攻撃力 25 射程範囲 1-1	
Hパルカン	命中率 50 攻撃力 2 射程範囲 1-1	
ビームサーベル	命中率 75 攻撃力 32 射程範囲 0-0	
ビームサーベル(2回目)	命中率 75 攻撃力 32 射程範囲 0-0	

属性	命中率 攻撃力 射程範囲
ビームライフル	命中率 60 攻撃力 25 射程範囲 1-1
Hパルカン	命中率 50 攻撃力 2 射程範囲 1-1
ビームサーベル	命中率 75 攻撃力 32 射程範囲 0-0
ビームサーベル(2回目)	命中率 75 攻撃力 32 射程範囲 0-0



Gリクセン型・A

搭載	耐久力	運動性
0	110	20
移動力	最大消費	8450
耗電消費	運動消費	35
武器	命中率 攻撃力 射程範囲	3
マシンガン	命中率 50 攻撃力 4 射程範囲 1-1	
Cパルカン	命中率 45 攻撃力 2 射程範囲 1-1	
ビームサーベル	命中率 70 攻撃力 28 射程範囲 0-0	
シールドツキ	命中率 80 攻撃力 35 射程範囲 0-0	

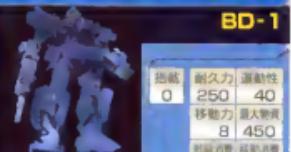
属性	命中率 攻撃力 射程範囲
マシンガン	命中率 50 攻撃力 4 射程範囲 1-1
Cパルカン	命中率 45 攻撃力 2 射程範囲 1-1
ビームサーベル	命中率 70 攻撃力 28 射程範囲 0-0
シールドツキ	命中率 80 攻撃力 35 射程範囲 0-0



Gアレックス

搭載	耐久力	運動性
0	350	68
移動力	最大消費	8500
耗電消費	運動消費	80
武器	命中率 攻撃力 射程範囲	5
ビームライフル	命中率 70 攻撃力 28 射程範囲 1-1	
ガトリングガン	命中率 70 攻撃力 4 射程範囲 1-1	
ビームサーベル	命中率 80 攻撃力 32 射程範囲 0-0	
Hパルカン	命中率 50 攻撃力 2 射程範囲 1-1	

属性	命中率 攻撃力 射程範囲
ビームライフル	命中率 70 攻撃力 28 射程範囲 1-1
ガトリングガン	命中率 70 攻撃力 4 射程範囲 1-1
ビームサーベル	命中率 80 攻撃力 32 射程範囲 0-0
Hパルカン	命中率 50 攻撃力 2 射程範囲 1-1



BD-3

搭載	耐久力	運動性
0	300	48
移動力	最大消費	9450
耗電消費	運動消費	100
武器	命中率 攻撃力 射程範囲	5
マシンガン	命中率 60 攻撃力 6 射程範囲 1-1	
Cミサイル	命中率 50 攻撃力 10 射程範囲 1-1	
ビームサーベル	命中率 80 攻撃力 32 射程範囲 0-0	
Hパルカン	命中率 50 攻撃力 2 射程範囲 1-1	

属性	命中率 攻撃力 射程範囲
マシンガン	命中率 60 攻撃力 6 射程範囲 1-1
Cミサイル	命中率 50 攻撃力 10 射程範囲 1-1
ビームサーベル	命中率 80 攻撃力 32 射程範囲 0-0
Hパルカン	命中率 50 攻撃力 2 射程範囲 1-1



Gフルバーニアン

搭載	耐久力	運動性
0	400	85
移動力	最大消費	12400
耗電消費	運動消費	60
武器	命中率 攻撃力 射程範囲	6
ビームライフル	命中率 80 攻撃力 30 射程範囲 1-1	
Hパルカン	命中率 50 攻撃力 2 射程範囲 1-1	
ビームサーベル	命中率 80 攻撃力 50 射程範囲 0-0	
ビームサーベル(2回目)	命中率 75 攻撃力 35 射程範囲 0-0	

属性	命中率 攻撃力 射程範囲
ビームライフル	命中率 80 攻撃力 30 射程範囲 1-1
Hパルカン	命中率 50 攻撃力 2 射程範囲 1-1
ビームサーベル	命中率 80 攻撃力 50 射程範囲 0-0
ビームサーベル(2回目)	命中率 75 攻撃力 35 射程範囲 0-0

兵器データ



ポール/Pタイプ

	搭載	耐久力	運動性
	0	35	16
移動力	最大速度	4	150
武器	射程範囲	15	1
属性	初期	15	1



ポール

	搭載	耐久力	運動性
	0	25	10
移動力	最大速度	4	150
武器	射程範囲	10	1
属性	初期	10	1



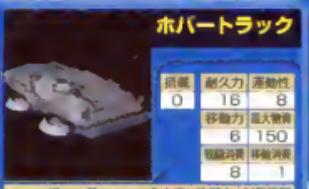
ガンダムMA

	搭載	耐久力	運動性
	0	280	50
移動力	最大速度	10	400
武器	射程範囲	60	6
属性	初期	60	6



61 シキセンシャ

	搭載	耐久力	運動性
	0	10	8
移動力	最大速度	4	100
武器	射程範囲	8	1
属性	初期	8	1



ホバートラック

	搭載	耐久力	運動性
	0	16	8
移動力	最大速度	6	150
武器	射程範囲	8	1
属性	初期	8	1



ピックトレ

	搭載	耐久力	運動性
	6	600	0
移動力	最大速度	4	999
武器	射程範囲	80	5
属性	初期	80	5



コアファイター

	搭載	耐久力	運動性
	0	30	30
移動力	最大速度	7	180
武器	射程範囲	15	6
属性	初期	15	6



コアフースター

	搭載	耐久力	運動性
	0	50	35
移動力	最大速度	8	250
武器	射程範囲	30	7
属性	初期	30	7



G ファイター

	搭載	耐久力	運動性
	0	100	25
移動力	最大速度	7	300
武器	射程範囲	35	6
属性	初期	35	6



G アーマー

	搭載	耐久力	運動性
	0	320	20
移動力	最大速度	6	400
武器	射程範囲	40	7
属性	初期	40	7



GF / ガンダム

	搭載	耐久力	運動性
	0	320	18
移動力	最大速度	6	400
武器	射程範囲	50	10
属性	初期	50	10



ガンダム/GF

	搭載	耐久力	運動性
	0	320	40
移動力	最大速度	6	400
武器	射程範囲	50	3
属性	初期	50	3

*生産部分のデータは、1機あたりの数値です。1部隊が複数の場合、生産するための資金、資源はその機数分かかります。

トリアーエス



搭載	耐久力	運動性
0	5	8
移動力	最大飛行	
5	150	
耗電消費	移動消費	
10	4	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
25ミリバルカン	25	1	1-1
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

属性	森山 砂 岩 空 水 地	資源	時間
移動	× × × ○ ○ × ×	資源	15
攻撃	× × ○ ○ × ×	資源	30
		時間	1

Sフィッシュ



搭載	耐久力	運動性
0	15	15
移動力	最大飛行	
6	220	
耗電消費	移動消費	
18	6	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
25ミリバルカン	35	1	1-1
ミサイル [S]	30	5	1-1
-	-	-	-
-	-	-	-

属性	森山 砂 岩 空 水 地	資源	時間
移動	× × × ○ ○ × ×	資源	35
攻撃	× × ○ ○ × ×	資源	90
		時間	2

ドン・エスカルゴ



搭載	耐久力	運動性
0	20	10
移動力	最大飛行	
5	300	
耗電消費	移動消費	
50	7	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
タイセンギョライ	40	10	1-2
Mサンプソウチ [S]	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

属性	森山 砂 岩 空 水 地	資源	時間
移動	× × × × × ×	資源	160
攻撃	× × × × × ×	資源	160
		時間	1

TINコッド



搭載	耐久力	運動性
0	10	10
移動力	最大飛行	
6	200	
耗電消費	移動消費	
14	5	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
25ミリバルカン	30	1	1-1
ミサイル [S]	30	6	1-1
-	-	-	-
-	-	-	-

属性	森山 砂 岩 空 水 地	資源	時間
移動	× × × × × ×	資源	25
攻撃	× × × × × ×	資源	60
		時間	1

ファンファン



搭載	耐久力	運動性
0	6	8
移動力	最大飛行	
6	150	
耗電消費	移動消費	
8	2	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ミサイル [S]	30	4	1-1
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

フライマンタ



搭載	耐久力	運動性
0	20	12
移動力	最大飛行	
5	250	
耗電消費	移動消費	
60	7	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
パクダン	40	8	1-1
ミサイル [S]	30	6	1-1
Mサンプソウチ [S]	-	-	-
-	-	-	-

属性	森山 砂 岩 空 水 地	資源	時間
移動	× × × × × ×	資源	60
攻撃	× × × × × ×	資源	140
		時間	1

テプロック



搭載	耐久力	運動性
3	30	8
移動力	最大飛行	
4	300	
耗電消費	移動消費	
30	8	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
キカンホウ	30	3	1-1
Mサンプソウチ [□]	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

ミテア



搭載	耐久力	運動性
3	150	5
移動力	最大飛行	
4	600	
耗電消費	移動消費	
30	8	

属性	森山 砂 岩 空 水 地	資源	時間
移動	× × × × × ×	資源	100
攻撃	× × × × × ×	資源	250
		時間	3

コロンブス



搭載	耐久力	運動性
5	180	0
移動力	最大飛行	
6	500	
耗電消費	移動消費	
20	6	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
シュホウ	50	30	2-3
ミサイル [L]	30	15	1-3
Mサンプソウチ [L]	-	-	-
キカンホウ	25	6	1-1

属性	森山 砂 岩 空 水 地	資源	時間
移動	× × × × × ×	資源	500
攻撃	× × × × × ×	資源	1000
		時間	2

サラミス



搭載	耐久力	運動性
3	250	8
移動力	最大飛行	
7	600	
耗電消費	移動消費	
25	8	

属性	森山 砂 岩 空 水 地	資源	時間
移動	× × × × × ×	資源	2000
攻撃	× × × × × ×	資源	3500
		時間	3



ザクII-C型・B

搭載	耐久力	運動性
0	40	10
移動力	最大消費	
5	250	
耗電消費	移動消費	
22	2	

武

装

命中率 攻撃力 刺程範囲

ザクバズーカ	60	12	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0
タックル	80	28	0-0

通性	森山砂田空水陸	資金	180
移動	△△△	生産	400
攻撃	△△△	期間	2



ザクII-F型・A

搭載	耐久力	運動性
0	48	15
移動力	最大消費	
5	300	
耗電消費	移動消費	
15	2	

武

装

命中率 攻撃力 刺程範囲

ザクマシンガン	50	3	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0
タックル	80	28	0-0

通性	森山砂田空水陸	資金	200
移動	△△△	生産	400
攻撃	△△△	期間	2



ザクII-F型・B

搭載	耐久力	運動性
0	48	15
移動力	最大消費	
5	300	
耗電消費	移動消費	
22	2	

武

装

命中率 攻撃力 刺程範囲

ザクバズーカ	60	12	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0
タックル	80	28	0-0

通性	森山砂田空水陸	資金	200
移動	△△△	生産	400
攻撃	△△△	期間	2

ザクII/C.A

搭載	耐久力	運動性
0	65	30
移動力	最大消費	
6	300	
耗電消費	移動消費	
32	2	

武

装

命中率 攻撃力 刺程範囲

ザクバズーカ	60	12	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0
タックル	80	28	0-0

通性	森山砂田空水陸	資金	300
移動	△△△	生産	400
攻撃	△△△	期間	2



ザクII/S.M.

搭載	耐久力	運動性
0	72	26
移動力	最大消費	
6	300	
耗電消費	移動消費	
25	2	

武

装

命中率 攻撃力 刺程範囲

ザクマシンガン	50	3	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0
タックル	80	28	0-0

通性	森山砂田空水陸	資金	300
移動	△△△	生産	400
攻撃	△△△	期間	2



ザクII/J.R.

搭載	耐久力	運動性
0	60	34
移動力	最大消費	
6	300	
耗電消費	移動消費	
32	2	

武

装

命中率 攻撃力 刺程範囲

ザクバズーカ	60	12	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0
タックル	80	28	0-0

通性	森山砂田空水陸	資金	300
移動	△△△	生産	400
攻撃	△△△	期間	2

ザクII-J型・A

搭載	耐久力	運動性
0	56	15
移動力	最大消費	
5	300	
耗電消費	移動消費	
15	2	

武

装

命中率 攻撃力 刺程範囲

ザクマシンガン	50	30	1-1
Fミサイルボッド	60	12	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0

通性	森山砂田空水陸	資金	200
移動	△××	生産	400
攻撃	△××	期間	2



ザクII-J型・B

搭載	耐久力	運動性
0	56	15
移動力	最大消費	
5	300	
耗電消費	移動消費	
22	2	

武

装

命中率 攻撃力 刺程範囲

ザクバズーカ	60	12	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0
タックル	80	28	0-0

通性	森山砂田空水陸	資金	200
移動	△××	生産	400
攻撃	△××	期間	2



ザクII-S型・B

搭載	耐久力	運動性
0	70	20
移動力	最大消費	
6	320	
耗電消費	移動消費	
30	3	

武

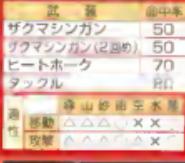
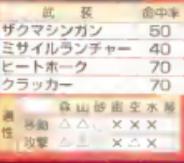
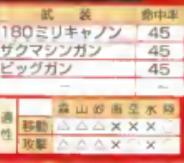
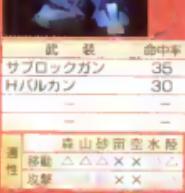
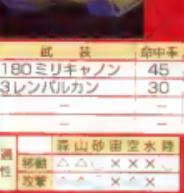
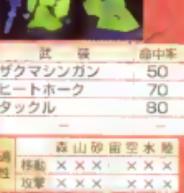
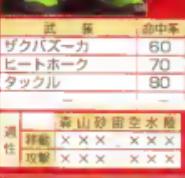
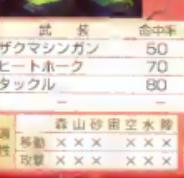
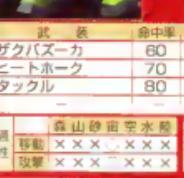
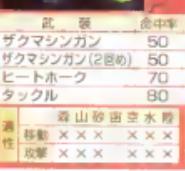
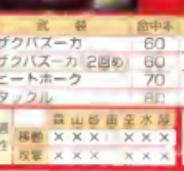
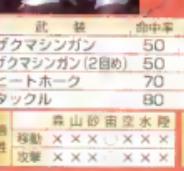
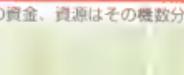
装

命中率 攻撃力 刺程範囲

ザクバズーカ	60	12	1-1
ヒートホーク	70	20	0-0
タックル	80	32	0-0

通性	森山砂田空水陸	資金	400
移動	△△△	生産	300
攻撃	△△△	期間	2

兵器データ

	ザクII S/D.Z		デザートザク		ザクキャノン
	ザクマリンタイプ		ザクタンク		ザクII-R1・A
	ザクII-R1・B		ザクII R1A・A		ザクII R1A・B
	ザクII-R2・A		ザクII-R2・B		ザクR1/S.M
	命中率 攻撃力 射程範囲		命中率 改変力 射程範囲		命中率 攻撃力 射程範囲
	耐久力 移動力 動き消費		耐久力 移動力 動き消費		耐久力 移動力 動き消費
	資金 生産期間		資金 生産期間		資金 生産期間
	移動 時間		各属性 時間		各属性 時間
	攻撃 時間		攻撃 時間		攻撃 時間
	命中率 攻撃力 射程範囲		命中率 攻撃力 射程範囲		命中率 攻撃力 射程範囲
	耐久力 移動力 動き消費		耐久力 移動力 動き消費		耐久力 移動力 動き消費
	資金 生産期間		資金 生産期間		資金 生産期間

*生産部分のデータは、1機あたりの数値です。1部隊か複数の場合、生産するための資金、資源はその機数分かかります。



ザクR1A/3S

搭載 耐久力 運動性

0 85 44

移動力 増大素質

8 350

耗銃消費 移動消費

42 3

武 装 命中率 攻撃力 射程範囲

ザクバースカ 60 12 1-1

ザクバースカ(2回め) 60 12 1-1

ヒートホーク 70 20 0-0

タックル 80 32 0-0

資金 420 生産費 700 時間 2



ザクR2/J.R

搭載 耐久力 運動性

0 90 48

移動力 増大素質

8 400

耗銃消費 移動消費

62 4

武 装 命中率 攻撃力 射程範囲

ジャイアント・バス 50 24 1-1

ジャイアント・バス(2回め) 50 24 1-1

ヒートホーク 70 20 0-0

タックル 80 32 0-0

資金 650 生産費 1000 時間 2



ザクII-RD4

搭載 耐久力 運動性

0 70 32

移動力 増大素質

7 350

耗銃消費 移動消費

35 5

武 装 命中率 攻撃力 射程範囲

ザクマシンガン 50 3 1-1

ヒートホーク 70 20 0-0

タックル 80 28 0-0

— — —

資金 500 生産費 800 時間 2



ザクII A (NC)

搭載 耐久力 運動性

0 75 16

移動力 増大素質

4 300

耗銃消費 移動消費

100 2

武 装 命中率 攻撃力 射程範囲

カグハーカ 99 180 2-4

ヒートホーク 70 18 0-0

タックル 80 28 0-0

— — —

資金 500 生産費 1500 時間 3



ザクII-FZ型

搭載 耐久力 運動性

0 80 20

移動力 増大素質

6 350

耗銃消費 移動消費

30 3

武 装 命中率 攻撃力 射程範囲

ザクマシンガン 70 4 1-1

ザクマシンガン(2回め) 60 3 1-1

ヒートホーク 70 20 0-0

タックル 80 32 0-0

資金 500 生産費 450 時間 2



グフ-A型

搭載 耐久力 運動性

0 70 18

移動力 増大素質

6 320

耗銃消費 移動消費

30 2

武 装 命中率 攻撃力 射程範囲

ザクバースカ 60 12 1-1

クラッガー 70 15 1-1

ヒートホーク 70 20 0-0

— — —

資金 300 生産費 600 時間 2



グフB/Pタイプ

搭載 耐久力 運動性

0 98 28

移動力 増大素質

6 350

耗銃消費 移動消費

40 2

武 装 命中率 攻撃力 射程範囲

ハンドマシンガン 60 4 1-1

ヒートロッド 90 32 0-0

ヒートサーベル 80 38 0-0

— — —

資金 500 生産費 850 時間 2



グフ-B型

搭載 耐久力 運動性

0 85 22

移動力 増大素質

6 350

耗銃消費 移動消費

35 2

武 装 命中率 攻撃力 射程範囲

ハンドマシンガン 55 4 1-1

ヒートロッド 90 32 0-0

— — —

資金 350 生産費 750 時間 2



グフ-C型

搭載 耐久力 運動性

0 100 12

移動力 増大素質

4 380

耗銃消費 移動消費

35 3

武 装 命中率 攻撃力 射程範囲

ハンドマシンガン 50 4 1-1

ハンドマシンガン(2回め) 50 4 1-1

タックル 80 32 0-0

— — —

資金 350 生産費 1000 時間 2



グフ-H型

搭載 耐久力 運動性

0 60 32

移動力 増大素質

7 350

耗銃消費 移動消費

50 4

武 装 命中率 攻撃力 射程範囲

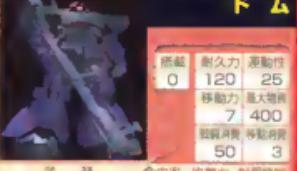
ジャイアント・バス 50 24 1-1

ハンドマシンガン 50 4 1-1

— — —

— — —

資金 450 生産費 800 時間 2



ドム

搭載 耐久力 運動性

0 120 25

移動力 増大素質

7 400

耗銃消費 移動消費

50 3

武 装 命中率 攻撃力 射程範囲

ジャイアント・バス 50 28 1-1

スプレッドビーム 99 5 1-1

ヒートソード 75 25 0-0

トッシュンサーベル 80 35 0-0

資金 600 生産費 900 時間 3



リックドム

搭載 耐久力 運動性

0 120 25

移動力 増大素質

7 400

耗銃消費 移動消費

50 3

武 装 命中率 攻撃力 射程範囲

ジャイアント・バス 50 28 1-1

スプレッドビーム 99 5 1-1

ヒートソード 75 25 0-0

トッシュンサーベル 80 35 0-0

資金 600 生産費 900 時間 3



兵器データ



ドワッジ

搭載	耐久力	運動性
0	130	28
移動力	最大消費 6	450
初期消費	移動消費	55

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ジャイアント・バズ	50	30	1-1
スプレッドビーム	99	5	1-1
ビートソード	75	25	0-0
トッシンサーベル	80	40	0-0

属性
機動 ○×××

生産 ●△×

期間 3



ドワッジ-H型

搭載	耐久力	運動性
0	175	35
移動力	最大消費 6	500
初期消費	移動消費	60

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ビームカノン	60	28	1-2
スプレッドビーム	99	5	1-1
ビートソード	75	25	0-0
トッシンサーベル	80	40	0-0

属性
機動 ○××

生産 ●△×

期間 3



ゲルググ-S型

搭載	耐久力	運動性
0	185	36
移動力	最大消費 7	400
初期消費	移動消費	50

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ビームライフル	60	18	1-1
ビームナガナタ	80	32	0-0
ビームナギタ(2回め)	80	30	0-0

属性
機動 ○△×

生産 ●△×

期間 3



ゲルググ-A型

搭載	耐久力	運動性
0	150	30
移動力	最大消費 7	400
初期消費	移動消費	45

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ビームライフル	60	18	1-1
ビームナギタ	80	28	0-0
-	-	-	-

属性
機動 ○△○×

生産 ●△○×

期間 3



ゲルググ-B型

搭載	耐久力	運動性
0	160	42
移動力	最大消費 8	420
初期消費	移動消費	60

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ロケットランチャー	50	14	1-2
ビームライフル	60	15	1-1
ビームナギタ	80	32	0-0

属性
機動 ○△○×

生産 ●△○×

期間 3



ゲルググキャノン

搭載	耐久力	運動性
0	170	30
移動力	最大消費 5	420
初期消費	移動消費	65

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ビームキャノン	50	21	1-2
ビームライフル	60	15	1-1
ビームナギタ	80	28	0-0

属性
機動 ○△○×

生産 ●△○×

期間 3



ゲルググ-C.A

搭載	耐久力	運動性
0	195	50
移動力	最大消費 8	400
初期消費	移動消費	50

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ビームライフル	60	18	1-1
ビームナギタ	80	32	0-0
ビームナギタ(2回め)	80	30	0-0

属性
機動 ○△○×

生産 ●△○×

期間 3



ゲルググ-J.R

搭載	耐久力	運動性
0	180	52
移動力	最大消費 9	420
初期消費	移動消費	60

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ロケットランチャー	50	14	1-2
ビームライフル	60	15	1-1
ビームナギタ	80	32	0-0

属性
機動 ○△○×

生産 ●△○×

期間 3



ゲルググ-A.G

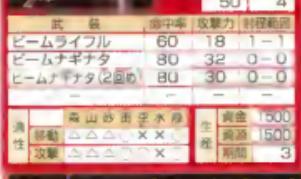
搭載	耐久力	運動性
0	210	45
移動力	最大消費 8	400
初期消費	移動消費	50

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ビームライフル	60	18	1-1
ビームナギタ	80	32	0-0
ビームナギタ(2回め)	80	30	0-0

属性
機動 ○△○×

生産 ●△○×

期間 3



ギャン/Pタイプ

搭載	耐久力	運動性
0	220	36
移動力	最大消費 6	350
初期消費	移動消費	40

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
シールドミサイル	60	5	1-1
ビームサーベル	85	35	0-0
ビームサーベル(2回め)	85	45	0-0

属性
機動 ○△△×

生産 ●△△×

期間 3



ギャン

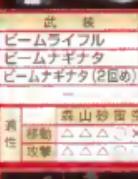
搭載	耐久力	運動性
0	120	28
移動力	最大消費 6	350
初期消費	移動消費	30

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ショットガン	60	5	1-1
ビームサーベル	85	45	0-0
ハンザフーファースト	30	30	1-1

属性
機動 ○△○×

生産 ●△○×

期間 3



ケンブラー

搭載	耐久力	運動性
0	260	56
移動力	最大消費 9	380
初期消費	移動消費	70

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
バズーカ	70	25	1-1
ショットガン	90	5	1-1
ビームサーベル	80	42	0-0
ハンザフーファースト	30	30	1-1

属性
機動 ○△○×

生産 ●△○×

期間 3

*生産部分のデータは、1機あたりの数値です。1部隊が複数の場合、生産するための資金、資源はその機数分かかります。

兵器データ

ジオング・ヘッド



活載	耐久力	運動性
0	30	60
移動力	最大荷物	
10	150	
初期消費	移動消費	
20	1	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
メガリュウシホウ	50	25	1~2
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

通 性	森 山 砂 岩 空 水 植	生 産	資 金
移動	× × × △ × ×	資源	500
攻撃	× × × △ × ×	期間	2

ピグロ



活載	耐久力	運動性
0	400	48
移動力	最大荷物	
10	600	
初期消費	移動消費	
60	7	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
メガリュウシホウ	50	25	1~3
ミサイル [M]	30	15	1~3
クロー	85	70	0~0

通 性	森 山 砂 岩 空 水 植	生 産	資 金
移動	× × × × × ×	資源	500
攻撃	× × × × × ×	期間	3

アッザム

活載	耐久力	運動性
0	600	15
移動力	最大荷物	
4	800	
初期消費	移動消費	
90	6	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
メガリュウシホウ	40	28	1~3
アッザムリーダー	99	50	1~1

通 性	森 山 砂 岩 空 水 植	生 産	資 金
移動	× × × × × ×	資源	2000
攻撃	× × × × × ×	期間	4

ザクレロ

活載	耐久力	運動性
0	300	35
移動力	最大荷物	
8	500	
初期消費	移動消費	
50	5	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ビームホウ	40	30	1~2
ミサイル [M]	30	12	1~3

通 性	森 山 砂 岩 空 水 植	生 産	資 金
移動	× × × × × ×	資源	2000
攻撃	× × × × × ×	期間	3

ピグロ

活載	耐久力	運動性
0	400	48
移動力	最大荷物	
10	600	
初期消費	移動消費	
60	7	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ギョライ [L]	60	20	1~2
ブーメランミサイル	70	12	1~2
クロー	75	85	0~0

通 性	森 山 砂 岩 空 水 植	生 産	資 金
移動	× × × × × ×	資源	2500
攻撃	× × × × × ×	期間	4

グラブロ

活載	耐久力	運動性
0	700	25
移動力	最大荷物	
8	700	
初期消費	移動消費	
70	5	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
BGメガリュウシホウ	99	200	2~5
カクサンビーム	80	6	1~2
—	—	—	—
—	—	—	—

通 性	森 山 砂 岩 空 水 植	生 産	資 金
移動	× × × ○ × ×	資源	9999
攻撃	× × × × × ×	期間	5

ピグ・ザム

活載	耐久力	運動性
0	999	10
移動力	最大荷物	
4	999	
初期消費	移動消費	
255	10	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
BGメガリュウシホウ	99	200	2~5
カクサンビーム	80	6	1~2
—	—	—	—
—	—	—	—

通 性	森 山 砂 岩 空 水 植	生 産	資 金
移動	× × × ○ × ×	資源	9999
攻撃	× × × × × ×	期間	5

活載	耐久力	運動性
0	15	6
移動力	最大荷物	
4	200	
初期消費	移動消費	
20	1	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
マゼラトップホウ	30	12	1~2
3レンバルカン	30	1	1~1
—	—	—	—
—	—	—	—

通 性	森 山 砂 岩 空 水 植	生 産	資 金
移動	△ △ × × ×	資源	30
攻撃	△ △ ○ × ×	期間	1

エルメス

活載	耐久力	運動性
0	450	40
移動力	最大荷物	
9	600	
初期消費	移動消費	
80	7	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
メガリュウシホウ	60	30	1~3
ピット	99	30	2~3
—	—	—	—

通 性	森 山 砂 岩 空 水 植	生 産	資 金
移動	× × × × × ×	資源	5000
攻撃	× × × × × ×	期間	4

マゼラアタック

活載	耐久力	運動性
0	15	6
移動力	最大荷物	
4	200	
初期消費	移動消費	
20	1	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
マゼラトップホウ	30	12	1~2
3レンバルカン	30	1	1~1
ブンリカノワ	—	—	—

通 性	森 山 砂 岩 空 水 植	生 産	資 金
移動	△ △ × × ×	資源	30
攻撃	△ △ ○ × ×	期間	1

ギャロップ

活載	耐久力	運動性
2	350	5
移動力	最大荷物	
5	600	
初期消費	移動消費	
50	3	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
シュホウ	35	25	1~2
Mサンブソウチ [S]	—	—	—
—	—	—	—

ダブテ



搭載	耐久力	運動性
6	500	0
移動力	最大消費	4
戦闘消費	移動消費	80
		5

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
シュホウ	35	30	1~3
キカンホウ	25	6	1~1
Mサンプソウチ [L]	-	-	-

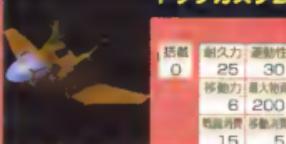
属性	森山砂田空水陸	生産	資金
速度	△△××	△△	2000
移動	△△××	△△	6000
攻撃	△△○△	△△	4



搭載	耐久力	運動性
0	10	12
移動力	最大消費	5
戦闘消費	移動消費	12
		4

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ミサイルランチャー	30	3	1~1
キカンホウ	30	1	1~1
-	-	-	-
-	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	生産	資金
速度	△△××	△△	30
移動	△△××	△△	55
攻撃	△△○△	△△	1



搭載	耐久力	運動性
0	25	30
移動力	最大消費	6
戦闘消費	移動消費	15
		5

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ミサイルランチャー	30	3	1~1
キカンホウ	30	1	1~1
-	-	-	-
-	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	生産	資金
速度	△△××	△△	80
移動	△△××	△△	55
攻撃	△△○△	△△	1

ドダイ GA



搭載	耐久力	運動性
0	20	8
移動力	最大消費	5
戦闘消費	移動消費	50
		5

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
タイチミサイル	35	7	1~2
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	生産	資金
速度	△△××	△△	60
移動	△△××	△△	140
攻撃	△△○△	△△	1



搭載	耐久力	運動性
0	60	8
移動力	最大消費	5
戦闘消費	移動消費	35
		8

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ザクマシンガン	50	3	1~1
タイチミサイル	35	7	1~2
ヘンケイカノウ	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	生産	資金
速度	△△××	△△	400
移動	△△××	△△	540
攻撃	△△○△	△△	2



搭載	耐久力	運動性
0	60	15
移動力	最大消費	5
戦闘消費	移動消費	15
		2

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ザクマシンガン	50	3	1~1
Fミサイルボット	60	6	1~1
ヒートホーク	70	18	0~0

属性	森山砂田空水陸	生産	資金
速度	△△××	△△	400
移動	△△××	△△	540
攻撃	△△○△	△△	2

ドダイ YS/グフ



搭載	耐久力	運動性
0	80	8
移動力	最大消費	5
戦闘消費	移動消費	45
		8

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ハンドマシンガン	55	4	1~1
タイチミサイル	35	7	1~2
ヘンケイカノウ	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	生産	資金
速度	△△××	△△	450
移動	△△××	△△	890
攻撃	△△○△	△△	2



搭載	耐久力	運動性
0	80	20
移動力	最大消費	6
戦闘消費	移動消費	35
		20

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ハンドマシンガン	55	4	1~1
ビートロッド	90	32	0~0
ヘンケイカノウ	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	生産	資金
速度	△△××	△△	450
移動	△△××	△△	890
攻撃	△△○△	△△	2

ルッキン

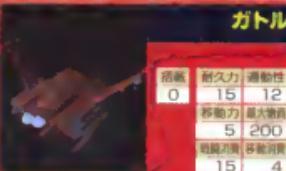


搭載	耐久力	運動性
0	10	10
移動力	最大消費	5
戦闘消費	移動消費	12
		3

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
バルカン	30	1	1~1
Mサンプソウチ [S]	-	-	-
-	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	生産	資金
速度	△△××	△△	40
移動	△△××	△△	90
攻撃	△△○△	△△	1

ガトル



搭載	耐久力	運動性
0	15	12
移動力	最大消費	5
戦闘消費	移動消費	15
		4

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ミサイルランチャー	30	3	1~1
バルカン	30	1	1~1
-	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	生産	資金
速度	△△××	△△	50
移動	△△××	△△	80
攻撃	△△○△	△△	1

兵器データ

ジッコ	ガウ	バフワ																																																												
 <table border="1"> <tr><td>搭載</td><td>耐久力</td><td>運動性</td></tr> <tr><td>0</td><td>40</td><td>8</td></tr> <tr><td>移動力</td><td>最大消費</td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>350</td><td></td></tr> <tr><td>戦闘消費</td><td>移動消費</td><td></td></tr> <tr><td>35</td><td>5</td><td></td></tr> </table>	搭載	耐久力	運動性	0	40	8	移動力	最大消費		5	350		戦闘消費	移動消費		35	5		 <table border="1"> <tr><td>搭載</td><td>耐久力</td><td>運動性</td></tr> <tr><td>3</td><td>250</td><td>5</td></tr> <tr><td>移動力</td><td>最大消費</td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>700</td><td></td></tr> <tr><td>戦闘消費</td><td>移動消費</td><td></td></tr> <tr><td>80</td><td>8</td><td></td></tr> </table>	搭載	耐久力	運動性	3	250	5	移動力	最大消費		4	700		戦闘消費	移動消費		80	8		 <table border="1"> <tr><td>搭載</td><td>耐久力</td><td>運動性</td></tr> <tr><td>3</td><td>200</td><td>5</td></tr> <tr><td>移動力</td><td>最大消費</td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>500</td><td></td></tr> <tr><td>戦闘消費</td><td>移動消費</td><td></td></tr> <tr><td>20</td><td>6</td><td></td></tr> </table>	搭載	耐久力	運動性	3	200	5	移動力	最大消費		6	500		戦闘消費	移動消費		20	6							
搭載	耐久力	運動性																																																												
0	40	8																																																												
移動力	最大消費																																																													
5	350																																																													
戦闘消費	移動消費																																																													
35	5																																																													
搭載	耐久力	運動性																																																												
3	250	5																																																												
移動力	最大消費																																																													
4	700																																																													
戦闘消費	移動消費																																																													
80	8																																																													
搭載	耐久力	運動性																																																												
3	200	5																																																												
移動力	最大消費																																																													
6	500																																																													
戦闘消費	移動消費																																																													
20	6																																																													
武 装	命中率 攻撃力 射程範囲	武 装	命中率 攻撃力 射程範囲	武 装	命中率 攻撃力 射程範囲																																																									
ミサイルランチャー	30 3 1-1	ビームホウ	40 30 1-3	キカンホウ	25 6 1-1																																																									
ピームカクランM	- - -	バクダン	30 14 1-1	Mサンブソウチ [S]	- - -																																																									
- - -		Mサンブソウチ [L]	- - -	- - -																																																										
属性	森山砂田空水陸 生産 資金 100 移動 ××× ××× 生産 資金 250 攻撃 ××× ×××	属性	森山砂田空水陸 生産 資金 1500 移動 ×××× ×× 生産 資源 4000 攻撃 ××× ×××	属性	森山砂田空水陸 生産 資金 800 移動 ××× ××× 生産 資源 1500 攻撃 ××× ×××																																																									
コムサイ	ムサイ [コ]	ムサイ [-]																																																												
 <table border="1"> <tr><td>搭載</td><td>耐久力</td><td>運動性</td></tr> <tr><td>1</td><td>50</td><td>12</td></tr> <tr><td>移動力</td><td>最大消費</td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>300</td><td></td></tr> <tr><td>戦闘消費</td><td>移動消費</td><td></td></tr> <tr><td>20</td><td>5</td><td></td></tr> </table>	搭載	耐久力	運動性	1	50	12	移動力	最大消費		6	300		戦闘消費	移動消費		20	5		 <table border="1"> <tr><td>搭載</td><td>耐久力</td><td>運動性</td></tr> <tr><td>2</td><td>250</td><td>8</td></tr> <tr><td>移動力</td><td>最大消費</td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>600</td><td></td></tr> <tr><td>戦闘消費</td><td>移動消費</td><td></td></tr> <tr><td>25</td><td>8</td><td></td></tr> </table>	搭載	耐久力	運動性	2	250	8	移動力	最大消費		7	600		戦闘消費	移動消費		25	8		 <table border="1"> <tr><td>搭載</td><td>耐久力</td><td>運動性</td></tr> <tr><td>2</td><td>250</td><td>8</td></tr> <tr><td>移動力</td><td>最大消費</td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>600</td><td></td></tr> <tr><td>戦闘消費</td><td>移動消費</td><td></td></tr> <tr><td>25</td><td>7</td><td></td></tr> </table>	搭載	耐久力	運動性	2	250	8	移動力	最大消費		7	600		戦闘消費	移動消費		25	7		武 装	命中率 攻撃力 射程範囲	武 装	命中率 攻撃力 射程範囲	武 装	命中率 攻撃力 射程範囲
搭載	耐久力	運動性																																																												
1	50	12																																																												
移動力	最大消費																																																													
6	300																																																													
戦闘消費	移動消費																																																													
20	5																																																													
搭載	耐久力	運動性																																																												
2	250	8																																																												
移動力	最大消費																																																													
7	600																																																													
戦闘消費	移動消費																																																													
25	8																																																													
搭載	耐久力	運動性																																																												
2	250	8																																																												
移動力	最大消費																																																													
7	600																																																													
戦闘消費	移動消費																																																													
25	7																																																													
キカンホウ	30 3 1-1	シュホウ	50 30 2-3	シュホウ	50 30 2-3																																																									
- - -		ミサイル [L]	30 16 1-3	ミサイル [L]	30 16 1-3																																																									
- - -		Mサンブソウチ [L]	- - -	Mサンブソウチ [L]	- - -																																																									
- - -		ブンリカノウ																																																												
属性	森山砂田空水陸 生産 資金 0 移動 ×××△×× 生産 資源 0 攻撃 ××××× 生産 明確 1	属性	森山砂田空水陸 生産 資金 1500 移動 ×××××× 生産 資源 3000 攻撃 ×××××× 生産 明確 3	属性	森山砂田空水陸 生産 資金 1500 移動 ×××××× 生産 資源 3000 攻撃 ×××××× 生産 明確 3																																																									
ファルメル [コ]	ファルメル [-]	ザンジバル																																																												
 <table border="1"> <tr><td>搭載</td><td>耐久力</td><td>運動性</td></tr> <tr><td>2</td><td>350</td><td>16</td></tr> <tr><td>移動力</td><td>最大消費</td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>600</td><td></td></tr> <tr><td>戦闘消費</td><td>移動消費</td><td></td></tr> <tr><td>30</td><td>8</td><td></td></tr> </table>	搭載	耐久力	運動性	2	350	16	移動力	最大消費		8	600		戦闘消費	移動消費		30	8		 <table border="1"> <tr><td>搭載</td><td>耐久力</td><td>運動性</td></tr> <tr><td>2</td><td>350</td><td>16</td></tr> <tr><td>移動力</td><td>最大消費</td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>600</td><td></td></tr> <tr><td>戦闘消費</td><td>移動消費</td><td></td></tr> <tr><td>30</td><td>7</td><td></td></tr> </table>	搭載	耐久力	運動性	2	350	16	移動力	最大消費		8	600		戦闘消費	移動消費		30	7		 <table border="1"> <tr><td>搭載</td><td>耐久力</td><td>運動性</td></tr> <tr><td>6</td><td>350</td><td>14</td></tr> <tr><td>移動力</td><td>最大消費</td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td>700</td><td></td></tr> <tr><td>戦闘消費</td><td>移動消費</td><td></td></tr> <tr><td>40</td><td>10</td><td></td></tr> </table>	搭載	耐久力	運動性	6	350	14	移動力	最大消費		9	700		戦闘消費	移動消費		40	10		武 装	命中率 攻撃力 射程範囲	武 装	命中率 攻撃力 射程範囲	武 装	命中率 攻撃力 射程範囲
搭載	耐久力	運動性																																																												
2	350	16																																																												
移動力	最大消費																																																													
8	600																																																													
戦闘消費	移動消費																																																													
30	8																																																													
搭載	耐久力	運動性																																																												
2	350	16																																																												
移動力	最大消費																																																													
8	600																																																													
戦闘消費	移動消費																																																													
30	7																																																													
搭載	耐久力	運動性																																																												
6	350	14																																																												
移動力	最大消費																																																													
9	700																																																													
戦闘消費	移動消費																																																													
40	10																																																													
シュホウ	50 36 2-3	シュホウ	50 40 2-4	シュホウ	50 40 2-4																																																									
ミサイル [L]	30 16 1-3	ミサイル [L]	30 16 1-3	ミサイル [L]	30 16 1-3																																																									
Mサンブソウチ [L]	- - -	Mサンブソウチ [L]	- - -	Mサンブソウチ [L]	- - -																																																									
ブンリカノウ	- - -	- - -	- - -	キカンホウ	25 6 1-1																																																									
属性	森山砂田空水陸 生産 資金 2000 移動 ×××××× 生産 資源 3000 攻撃 ×××××× 生産 明確 3	属性	森山砂田空水陸 生産 資金 2000 移動 ×××××× 生産 資源 3000 攻撃 ×××××× 生産 明確 3	属性	森山砂田空水陸 生産 資金 3000 移動 ×××××× 生産 資源 4000 攻撃 ×××××× 生産 明確 4																																																									
チベ	グワジン	ユーコン																																																												
 <table border="1"> <tr><td>搭載</td><td>耐久力</td><td>運動性</td></tr> <tr><td>3</td><td>400</td><td>8</td></tr> <tr><td>移動力</td><td>最大消費</td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>800</td><td></td></tr> <tr><td>戦闘消費</td><td>移動消費</td><td></td></tr> <tr><td>35</td><td>9</td><td></td></tr> </table>	搭載	耐久力	運動性	3	400	8	移動力	最大消費		7	800		戦闘消費	移動消費		35	9		 <table border="1"> <tr><td>搭載</td><td>耐久力</td><td>運動性</td></tr> <tr><td>8</td><td>600</td><td>14</td></tr> <tr><td>移動力</td><td>最大消費</td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>900</td><td></td></tr> <tr><td>戦闘消費</td><td>移動消費</td><td></td></tr> <tr><td>50</td><td>10</td><td></td></tr> </table>	搭載	耐久力	運動性	8	600	14	移動力	最大消費		8	900		戦闘消費	移動消費		50	10		 <table border="1"> <tr><td>搭載</td><td>耐久力</td><td>運動性</td></tr> <tr><td>5</td><td>350</td><td>10</td></tr> <tr><td>移動力</td><td>最大消費</td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td>700</td><td></td></tr> <tr><td>戦闘消費</td><td>移動消費</td><td></td></tr> <tr><td>25</td><td>6</td><td></td></tr> </table>	搭載	耐久力	運動性	5	350	10	移動力	最大消費		9	700		戦闘消費	移動消費		25	6		武 装	命中率 攻撃力 射程範囲	武 装	命中率 攻撃力 射程範囲	武 装	命中率 攻撃力 射程範囲
搭載	耐久力	運動性																																																												
3	400	8																																																												
移動力	最大消費																																																													
7	800																																																													
戦闘消費	移動消費																																																													
35	9																																																													
搭載	耐久力	運動性																																																												
8	600	14																																																												
移動力	最大消費																																																													
8	900																																																													
戦闘消費	移動消費																																																													
50	10																																																													
搭載	耐久力	運動性																																																												
5	350	10																																																												
移動力	最大消費																																																													
9	700																																																													
戦闘消費	移動消費																																																													
25	6																																																													
シュホウ	50 40 2-4	ギヨラ [L]	50 25 1-2	ギヨラ [L]	50 25 1-2																																																									
ミサイル [L]	30 20 1-3	フクホウ	40 25 1-2	タチミサイル	45 16 1-2																																																									
Mサンブソウチ [L]	- - -	Mサンブソウチ [L]	- - -	Mサンブソウチ [L]	- - -																																																									
- - -		- - -		- - -																																																										
属性	森山砂田空水陸 生産 資金 2500 移動 ×××××× 生産 資源 5000 攻撃 ×××××× 生産 明確 3	属性	森山砂田空水陸 生産 資金 5000 移動 ×××××× 生産 資源 8000 攻撃 ×××××× 生産 明確 4	属性	森山砂田空水陸 生産 資金 1500 移動 ××××××○× 生産 資源 2500 攻撃 △△△×××○× 生産 明確 2																																																									

*生産部分のデータは、1機あたりの数値です。1部隊が複数の場合、生産するための資金、資源はその機数分かかります。

マッドアングラー



搭載	耐久力	運動性
8	500	14
移動力	最大物資	
8	850	
耗電消費	移動消費	
35	8	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ギュライ [L]	50	35	1~3
タイチミサイル	45	20	1~3
Mサンブソウチ [L]	—	—	—

属性	森	山	砂	田	空	水	陸
移動	×	×	×	×	×	×	×
攻撃	△	△	△	×	×	×	△

資金 2500 生産 4000 期間 3

ドロス



搭載	耐久力	運動性
15	999	5
移動力	最大物資	
5	999	
耗電消費	移動消費	
40	15	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
ビームホウ	35	30	2~4
Mサンブソウチ [L]	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

属性	森	山	砂	田	空	水	陸
移動	×	×	×	○	×	×	×
攻撃	△	△	△	×	×	×	△

資金 9999 生産 9999 期間 6

移動および攻撃適性を
考えて部隊を配備しよう

各兵器にはそれぞれ、「移動適性」と「攻撃適性」の2つの適性があるが、これらは必ずしも一致するわけではない。移動不可能な場所へも攻撃可能な場合があるのでデータをよく見よう。

▲ 対空攻撃を行うこと
が可能なのだ!UNITED NATIONS
ZHAN-ZHENG DOOM連邦・ジョン
両軍共通
兵器データ

THE OTHERS

その他の軍の
兵器データ

HLV

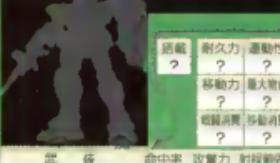
搭載	耐久力	運動性
3	150	0
移動力	最大物資	
6	500	
耗電消費	移動消費	
20	5	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

属性	森	山	砂	田	空	水	陸
移動	△	△	△	×	×	×	△
攻撃	×	×	×	×	×	×	×

資金 500 生産 1200 期間 1

リゲルグ



資金 ? 生産 ? 期間 ?

?????????

搭載	耐久力	運動性
?	?	?
移動力	最大物資	
?	?	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?

属性	森	山	砂	田	空	水	陸
移動	?	?	?	?	?	?	?
攻撃	?	?	?	?	?	?	?

資金 ? 生産 ? 期間 ?

?????????

搭載	耐久力	運動性
?	?	?
移動力	最大物資	
?	?	

武 装	命中率	攻撃力	射程範囲
?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?

属性	森	山	砂	田	空	水	陸
移動	?	?	?	?	?	?	?
攻撃	?	?	?	?	?	?	?

資金 ? 生産 ? 期間 ?



資金 ? 生産 ? 期間 ?

属性 ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?

移動 ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?

攻撃 ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?

兵器開発データ

それぞれのモードで開発できる兵器を紹介しよう。このデータを見れば欲しい兵器をいち早く開発できるぞ。

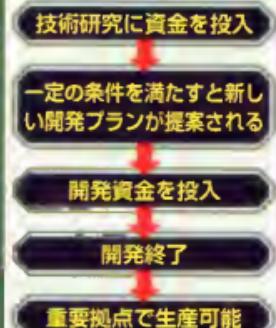
新しい開発プランの発生条件を一挙公開

このゲームに登場する各軍のさまざまな兵器には、開発が提案されるための条件がことこまかに設定されている。ここでは、必要な技術レベルや予算などの情報を大公開するので、ぜひ活用してほしい。ただし、諜報部が敵開発プランを入手して開発する兵器については、その入手確率が非常に小さいので、開発可能勢力の欄には表示していない。覚えておこう。



▲データを利用して、どんどん開発部に新しい開発プランを提案させよう。

開発から生産までの流れ



連邦軍モード開発兵器リスト

兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ジム／Pタイプ	3000	8	基礎 0 MS 5 MA 0	——テー連	プロトガンダムを開発すると、開発に必要な技術力が低下
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ジム	1000	2	基礎 0 MS 5 MA 0	———連	マチルダ隊がホワイトベースの戦闘データを回収したときに開発提案
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ジム・Lアーマー	1800	6	基礎 0 MS 6 MA 0	——テー連	ジム／Pタイプの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ジム・Sカスタム	2400	6	基礎 0 MS 8 MA 0	——テー連	ジム／Pタイプの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
リクセンGM・A	3000	6	基礎 0 MS 9 MA 0	——テー連	Gリクセン型の開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ジムキャノン	1500	6	基礎 0 MS 7 MA 0	——テー連	ジム／Pタイプの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
アクアジム	1500	6	基礎 0 MS 6 MA 0	——テー連	ジム／Pタイプの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ジムコマンドG	3000	8	基礎 0 MS 9 MA 0	——テー連	ジム／Pタイプの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ジムコマンドGS	1000	2	基礎 0 MS 10 MA 0	——テー連	ジムコマンドGの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ジムスナイパーII	3500	8	基礎 0 MS 12 MA 0	——テー連	ジム・Sカスタムの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ガンキャノン・A	3000	6	基礎 0 MS 6 MA 0	——テー連	ガンタンクの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ガンキャノン・3	2000	4	基礎 6 MS 7 MA 0	——テー連	ガンキャノン・Aの開発が必要

兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ガンキャノン-D	3000	8	基礎 0 MS 11 MA 0	一一一連	ガンキャノン・Aの開発が必要
兵器 ガンタンク	開発予算 2000	開発期間 6	必要技術 LV 基礎 0 MS 4 MA 0	一一一連	コアファイターの開発が必要
兵器 ガンタンクII	開発予算 1500	開発期間 6	必要技術 LV 基礎 5 MS 5 MA 0	一一一連	ガンタンクの開発が必要
兵器 プロトガンダム	開発予算 3500	開発期間 6	必要技術 LV 基礎 0 MS 7 MA 0	一一一連	ガンキャノン・Aの開発が必要
兵器 ガンダム・A	開発予算 2500	開発期間 4	必要技術 LV 基礎 0 MS 8 MA 0	一一一連	ルナ2からRXシリーズの開発データが届いたときに開発提案
兵器 ガンダムMC・A	開発予算 1000	開発期間 2	必要技術 LV 基礎 0 MS 9 MA 0	一一一連	第13独立戦隊が敵新型MAを擊破すると開発提案
兵器 G-3ガンダム	開発予算 4000	開発期間 6	必要技術 LV 基礎 10 MS 10 MA 5	一一一連	プロトガンダムを開発し、MC技術を完成させる
兵器 FAガンダム	開発予算 8000	開発期間 10	必要技術 LV 基礎 0 MS 13 MA 0	一一一連	Gアーマーの開発が必要
兵器 Gリクセン型・A	開発予算 3500	開発期間 8	必要技術 LV 基礎 0 MS 10 MA 0	一一一連	プロトガンダムの開発が必要
兵器 Gアレックス	開発予算 10000	開発期間 10	必要技術 LV 基礎 11 MS 12 MA 7	一一一連	ニュータイプ用MSの開発に「クリスチーナ・マッキンジー」を派遣する
兵器 BD-1	開発予算 5000	開発期間 6	必要技術 LV 基礎 0 MS 9 MA 0	一一一連	クルスト博士の亡命を受け入れ、EXAMの研究を行う
兵器 BD-2	開発予算 5000	開発期間 6	必要技術 LV 基礎 0 MS 10 MA 0	一一一連	クルスト博士の亡命を受け入れ、EXAMの研究を行う
兵器 BD-3	開発予算 5000	開発期間 6	必要技術 LV 基礎 0 MS 11 MA 0	一一一連	クルスト博士の亡命を受け入れ、EXAMの研究を行う
兵器 Gフルバーニアン	開発予算 15000	開発期間 15	必要技術 LV 基礎 15 MS 15 MA 15	一一一連	ガンダム開発計画を実行する
兵器 ポール/Pタイプ	開発予算 1500	開発期間 4	必要技術 LV 基礎 0 MS 0 MA 3	一一一連	-
兵器 ポール	開発予算 1500	開発期間 4	必要技術 LV 基礎 0 MS 0 MA 5	一一一連	ポール/Pタイプの開発が必要
兵器 ガンダムMA	開発予算 3000	開発期間 2	必要技術 LV 基礎 9 MS 9 MA 9	一一一連	Gアーマーの開発が必要
兵器 ホバートラック	開発予算 1500	開発期間 2	必要技術 LV 基礎 2 MS 0 MA 0	一一一連	Gリクセン型の開発が必要
兵器 ピックトレ	開発予算 6000	開発期間 6	必要技術 LV 基礎 3 MS 0 MA 0	一一一連	-
兵器 コアファイター	開発予算 1500	開発期間 2	必要技術 LV 基礎 4 MS 4 MA 0	一一一連	技術レベルを上げなくとも「V作戦」を発動すると開発提案
兵器 コアブースター	開発予算 2000	開発期間 4	必要技術 LV 基礎 5 MS 5 MA 5	一一一連	コアファイターの開発が必要
兵器 Gファイター	開発予算 1500	開発期間 2	必要技術 LV 基礎 6 MS 6 MA 6	一一一連	Gアーマーの開発が必要

兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
Gアーマー	5000	8	基礎 7 MS 7 MA 7	---	連 ガンダム・Aの開発が必要
兵器 GF／ガンダム	1500	2	基礎 8 MS 8 MA 8	---	連 Gアーマーの開発が必要
兵器 デブロッグ	2000	2	基礎 1 MS 0 MA 0	---	テー連 -
兵器 バブリク	2500	2	基礎 7 MS 0 MA 0	---	テー連 -
兵器 サラミスS	5000	8	基礎 6 MS 0 MA 0	---	テー連 「ピンソン計画」を実行する
兵器 マゼランS	5000	8	基礎 7 MS 0 MA 0	---	テー連 「ピンソン計画」を実行する
兵器 ペガサス	8000	10	基礎 9 MS 0 MA 0	---	テー連 技術レベルを上げなくても「V作戦」 を発動すれば提案される
兵器 ホワイトベース	4000	4	基礎 10 MS 0 MA 0	---	連 ルナ2からRXシリーズの開発データ が届いたときに提案される

■ ジオン軍モード開発兵器リスト

兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクII-F型・A	2000	4	基礎 0 MS 0 MA 0	ネ正テジー	-
兵器 ザクII/S.M	1000	1	基礎 0 MS 1 MA 0	---	ジ ザクII-F型・Aの開発が必要
兵器 ザクII/J.R	1000	1	基礎 0 MS 1 MA 0	---	ジ ザクII-F型・Aの開発が必要
兵器 ザクII-J型・A	2000	4	基礎 0 MS 0 MA 0	ネ正テジー	ザクII-F型・Aの開発が必要
兵器 ザクII-S型・A	2000	2	基礎 0 MS 2 MA 0	ネ正ージー	ザクII-F型・Aの開発が必要
兵器 ザクII-S/C.A	1000	1	基礎 0 MS 3 MA 0	ネ正ージー	ザクII-S型・Aの開発が必要
兵器 デザートザク	2000	4	基礎 0 MS 2 MA 0	ネ正ージー	ザクII-J型・Aの開発が必要
兵器 ザクキャノン	2000	4	基礎 0 MS 3 MA 0	ネ正ージー	ザクII-J型・Aの開発が必要
兵器 ザクマリンタイプ	2000	4	基礎 0 MS 2 MA 1	ネ正ージー	ザクII-F型・Aの開発が必要
兵器 ザクタンク	1000	2	基礎 0 MS 4 MA 2	ネ正ージー	ザクキャノンとマゼラタックの開 発が必要
兵器 ザクII-R1・A	3000	6	基礎 0 MS 5 MA 3	ネ正ージー	ザクII-F型・Aの開発が必要
兵器 ザクII-R1A・A	1500	2	基礎 0 MS 6 MA 4	ネ正ージー	ザクII-R1型・Aの開発が必要
兵器 ザクII-R2・A	3500	6	基礎 0 MS 7 MA 6	ネ正ージー	ザクII-R1A型・Aの開発が必要

兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクR1／S.M	1000	1	基礎 O MS 5 MA 3	---	ジーザクII-R1型・Aの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクR1A／3S	1000	1	基礎 O MS 6 MA 4	正	ジーザクII-R1A型・Aの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクR2／J.R	1000	1	基礎 O MS 7 MA 6	---	ジーザクII-R2型・Aの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクII-RD4	3000	6	基礎 O MS 8 MA 5	ネ	正ジーザクII-RD4の開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクII-A(NC)	6000	4	基礎 10 MS 10 MA 10	---	ジーザクII-A(NC)の開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクII-FZ型	4000	8	基礎 O MS 13 MA 0	ネ	正ジーザクII-F型・Aの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
グフ-A型	3000	8	基礎 O MS 6 MA 0	ネ	正ジーザクII-J型・Aを開発すると開発に必要な技術力が低下
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
グフB/Pタイプ	3000	6	基礎 O MS 6 MA 0	ネ	正ジーザクII-Pタイプの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
グフ-B型	2000	4	基礎 O MS 7 MA 0	ネ	正ジーザクII-Pタイプの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
グフ-C型	2000	4	基礎 O MS 7 MA 0	ネ	正ジーザクII-Pタイプの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
グフ-H型	2000	4	基礎 O MS 7 MA 5	ネ	正ジーザクII-Pタイプの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ドム	3000	8	基礎 O MS 8 MA 0	ネ	正ジーザクII-H型を開発すると開発に必要な技術力が低下
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
リックドム	1500	2	基礎 O MS 9 MA 0	ネ	正ジーザクII-RD4の開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ドワッジ	3500	6	基礎 O MS 9 MA 0	ネ	正ジーザクII-Domの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ドワッジ-H型	4500	6	基礎 O MS 10 MA 0	ネ	正ジーザクII-Dwaggyの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ゲルググ-S型	5000	10	基礎 O MS 11 MA 0	ネ	正ジーザクII-R2型・Aを開発すると開発に必要な技術力が低下
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ゲルググ-A型	6000	8	基礎 O MS 12 MA 0	ネ	正ジーザクII-Gelgg-S型の開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ゲルググ-B型	3500	4	基礎 O MS 12 MA 0	ネ	正ジーザクII-Gelgg-A型の開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ゲルググキャノン	3500	6	基礎 O MS 12 MA 0	ネ	正ジーザクII-Gelgg-A型の開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ゲルググ/C.A	1500	1	基礎 O MS 11 MA 0	ネ	正ジーザクII-Gelgg-S型の開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ゲルググ/J.R	1500	1	基礎 O MS 12 MA 0	---	ジーザクII-Gelgg-B型の開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ゲルググ/A.G	1500	1	基礎 O MS 11 MA 0	---	ジーザクII-Gelgg-S型の開発が必要

兵器開発データ

兵器 キャン/Pタイプ	開発予算 5000	開発期間 10	必要技術LV 基礎 0 MS 11 MA 0	開発可能勢力 -正ージー	備考 グフB/Pタイプを開発すると開発に必要な技術力が低下
兵器 ギャン	開発予算 6000	開発期間 6	必要技術LV 基礎 0 MS 12 MA 0	開発可能勢力 -正ージー	備考 ギャン/Pタイプの開発が必要
兵器 ケンブファー	開発予算 8000	開発期間 12	必要技術LV 基礎 0 MS 14 MA 0	開発可能勢力 ネ正ージー	備考 -
兵器 イフリートTX	開発予算 4000	開発期間 6	必要技術LV 基礎 0 MS 9 MA 0	開発可能勢力 ---	備考 EXAMの研究を実行する
兵器 BD-2/N.S	開発予算 5000	開発期間 6	必要技術LV 基礎 10 MS 10 MA 10	開発可能勢力 ---	備考 連邦からブルーディスティニー2号機を強奪する
兵器 ゴッグ	開発予算 3000	開発期間 6	必要技術LV 基礎 0 MS 4 MA 3	開発可能勢力 ネ正ージー	備考 ザクマリンタイプを開発すると開発に必要な技術力が低下
兵器 ハイゴッグ	開発予算 5000	開発期間 8	必要技術LV 基礎 0 MS 10 MA 6	開発可能勢力 ネ正テジー	備考 ゴッグの開発が必要
兵器 アッガイ	開発予算 2000	開発期間 4	必要技術LV 基礎 0 MS 5 MA 2	開発可能勢力 ネ正ージー	備考 ザクマリンタイプを開発すると開発に必要な技術力が低下
兵器 ズゴック	開発予算 4000	開発期間 6	必要技術LV 基礎 0 MS 6 MA 3	開発可能勢力 ネ正ージー	備考 ゴッグを開発すると開発に必要な技術力が低下
兵器 ズゴック-S型	開発予算 3000	開発期間 4	必要技術LV 基礎 0 MS 7 MA 3	開発可能勢力 ネ正ージー	備考 ズゴックの開発が必要
兵器 ズゴック/C.A	開発予算 1000	開発期間 1	必要技術LV 基礎 0 MS 7 MA 3	開発可能勢力 ネ正ージー	備考 ズゴック-S型の開発が必要
兵器 ズゴックE	開発予算 5000	開発期間 8	必要技術LV 基礎 0 MS 10 MA 6	開発可能勢力 ネ正テジー	備考 ズゴック-S型の開発が必要
兵器 ゾック	開発予算 5000	開発期間 8	必要技術LV 基礎 0 MS 7 MA 7	開発可能勢力 ネ正ージー	備考 -
兵器 ジオング	開発予算 12000	開発期間 12	必要技術LV 基礎 0 MS 13 MA 12	開発可能勢力 ネ正ージー	備考 ブラウ・プロの開発が必要
兵器 Pジオング	開発予算 15000	開発期間 6	必要技術LV 基礎 0 MS 15 MA 15	開発可能勢力 ネ正ージー	備考 ジオングの開発が必要
兵器 アッザム	開発予算 5000	開発期間 8	必要技術LV 基礎 0 MS 0 MA 5	開発可能勢力 ネ正ージー	備考 -
兵器 ザクレロ	開発予算 4000	開発期間 6	必要技術LV 基礎 0 MS 0 MA 7	開発可能勢力 ネ正ージー	備考 アッザムの開発が必要
兵器 ビグロ	開発予算 5000	開発期間 6	必要技術LV 基礎 0 MS 0 MA 8	開発可能勢力 ネ正テジー	備考 ザクレロの開発が必要
兵器 グラブロ	開発予算 6000	開発期間 6	必要技術LV 基礎 0 MS 0 MA 9	開発可能勢力 ネ正ージー	備考 ビグロの開発が必要
兵器 ビグ・ザム	開発予算 18000	開発期間 12	必要技術LV 基礎 0 MS 0 MA 10	開発可能勢力 ネ正ージー	備考 アッザムの開発が必要
兵器 ブラウ・プロ	開発予算 8000	開発期間 8	必要技術LV 基礎 0 MS 0 MA 12	開発可能勢力 ネ正ージー	備考 フラナガン機関の設立を実行する
兵器 エルメス	開発予算 10000	開発期間 10	必要技術LV 基礎 0 MS 0 MA 13	開発可能勢力 ネ正テジー	備考 ブラウ・プロの開発が必要

兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
マゼラ・アタック	1500	2	基礎 2 MS O MA O	ネ正ージー	-
兵器 ギャロップ	開発予算 4000	開発期間 4	必要技術 LV 基礎 3 MS O MA O	開発可能勢力 ネ正ージー	備考
兵器 ダブテ	開発予算 6000	開発期間 6	必要技術 LV 基礎 4 MS O MA O	開発可能勢力 ネ正ージー	備考
兵器 ドップ	開発予算 1500	開発期間 2	必要技術 LV 基礎 1 MS O MA O	開発可能勢力 ネ正ージー	備考
兵器 ドップカスタム	開発予算 1000	開発期間 1	必要技術 LV 基礎 2 MS O MA O	開発可能勢力 ---ジー	ドップの開発が必要
兵器 ドダイGA	開発予算 1500	開発期間 2	必要技術 LV 基礎 3 MS O MA O	開発可能勢力 ネ正ージー	備考
兵器 ドダイYS/ザク	開発予算 1000	開発期間 2	必要技術 LV 基礎 5 MS O MA O	開発可能勢力 ネ正ージー	ドダイGAとザクII-F型・Aの開発 が必要
兵器 ドダイYS/グフ	開発予算 1000	開発期間 2	必要技術 LV 基礎 7 MS O MA O	開発可能勢力 ネ正ージー	ドダイYS/ザクとグフ-B型の開 発が必要
兵器 スキウレ/ザク	開発予算 3000	開発期間 4	必要技術 LV 基礎 11 MS O MA O	開発可能勢力 ネ正ージー	ザクレロとザクII-F型・Aの開発 が必要
兵器 ルッグン	開発予算 2000	開発期間 2	必要技術 LV 基礎 4 MS O MA O	開発可能勢力 ネ正ージー	備考
兵器 ジッコ	開発予算 2500	開発期間 2	必要技術 LV 基礎 7 MS O MA O	開発可能勢力 ネ正ージー	-
兵器 ガウ	開発予算 4500	開発期間 6	必要技術 LV 基礎 5 MS O MA O	開発可能勢力 ネ正ージー	-
兵器 ファルメル[コ]	開発予算 2000	開発期間 2	必要技術 LV 基礎 4 MS O MA O	開発可能勢力 ネ正ージー	備考
兵器 サンジバル	開発予算 8000	開発期間 8	必要技術 LV 基礎 7 MS O MA O	開発可能勢力 ネ正ージー	備考
兵器 ユーティリティ	開発予算 3000	開発期間 6	必要技術 LV 基礎 5 MS O MA O	開発可能勢力 ネ正ージー	カリフォルニアを制圧したときに開 発提案
兵器 マッドアングラー	開発予算 5000	開発期間 6	必要技術 LV 基礎 6 MS O MA O	開発可能勢力 ネ正ージー	ユーティリティの開発が必要
兵器 ドロス	開発予算 20000	開発期間 15	必要技術 LV 基礎 8 MS O MA O	開発可能勢力 ネ正ージー	備考

■ その他のモードの開発兵器リスト

兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
リゲルグ	開発予算 12000	開発期間 12	必要技術 LV 基礎 13 MS 13 MA 13	ネ正一一	「正統ジオン軍」、「ネオジオン軍」 モードでのみ開発可能
兵器 ?????????	開発予算 ?	開発期間 ?	必要技術 LV 基礎 ? MS ? MA ?	---	「ティーターンズ軍」モードでのみ開 発可能
兵器 ?????????	開発予算 ?	開発期間 ?	必要技術 LV 基礎 ? MS ? MA ?	---	「ネオジオン軍」モードでのみ開 発可能
兵器 ?????????	開発予算 ?	開発期間 ?	必要技術 LV 基礎 ? MS ? MA ?	---	「ネオジオン軍」モードでのみ開 発可能

霸王 ゲームスペシャル 大好評 KODANSHA 発売中!!

巻数	書名	対応 ハード	判型	本体 価格	製品コード
54	Jリーグ プロサッカーカラーブをつくろう！ベストオーナーへの道	55	B6	951	ISBN4-06-329254-1
60	バイオハザード 完全攻略マニュアル	PS	AS	922	ISBN4-06-329260-6
65	大貝獣物語II 公式ガイドブック	5FC	AS	951	ISBN4-06-329265-7
68	スターOーシャン	5FC	B6	854	ISBN4-06-32926B-1
70	金田一少年の事件簿～悲報局 新たなる惨劇～ 攻略オフィシャルガイド	P5	B6	810	ISBN4-06-329270-3
73	いまどきのパンパイア オフィシャルガイドブック	P5	B6	951	ISBN4-06-329273-8
74	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島探検マニュアル	5FC	A5	874	ISBN4-06-329274-6
75	ロックマン8 メタルヒーローズ 必勝攻略本	PS/SS	B6	880	ISBN4-06-329275-4
77	ワイルドアームズ 公式ガイドブック ザ・コンプリート	PS	A5	930	ISBN4-06-329277-0
78	新スーパーロボット大戦 パーフェクト攻略データブック	PS	A5	960	ISBN4-06-329278-9
79	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪事件捜査録	PS	B6	830	ISBN4-06-329279-7
80	BOYS BE 恋愛グラフィティ	PS	B5	1100	ISBN4-06-329280-0
82	SDガンダム GCENTURY 最強戦略大全	PS	B6	950	ISBN4-06-329282-7
83	アランドラ エルナの書	PS	A5	950	ISBN4-06-329283-5
84	ロックマン バトル&チェイス 最速王養成マニュアル	PS	B6	920	ISBN4-06-329284-3
85	優駿クラシックロード 4歳最強馬への道	SS	AS	1200	ISBN4-06-329285-1
86	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～ 店舗拡大ガイドブック	PS/SS	B6	920	ISBN4-06-329286-X
87	機動戦士Ζガンダム 前編 ゼータの鼓動 ハイパーテクニカルブック	S5	B6	830	ISBN4-06-329287-8
88	スターフォックス64 宇宙攻略大作戦	N64	A5	900	ISBN4-06-329288-6
89	攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL 上巻 ベーシックファイル	P5	A5	900	ISBN4-06-329289-4
90	攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL 下巻 マスターファイル	P5	A5	900	ISBN4-06-329290-8
91	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 最終攻略ガイド	P5	A5	950	ISBN4-06-329291-6
92	GUNDAM THE BATTLE MASTER ハイパーテクニカルマニュアル	P5	B6	850	ISBN4-06-329292-4
93	ロックマンX4 XtoZ 攻略ファイル	PS/SS	A5	920	ISBN4-06-329293-2
94	はじめの一歩 公式ガイドブック	P5	B6	900	ISBN4-06-329294-0
95	神聖伝メガシード～復活編～オフィシャルガイドブック	P5	B6	950	ISBN4-06-329295-9

巻数	書名	対応 ハード	判型	本体 価格	製品コード
96	スーパーロボット大戦 F FANBOOK	SS	BS	1300	ISBN4-06-329296-7
97	MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR ガンダム一年戦争のすべて	PS	AS	950	ISBN4-06-329297-5
98	RONDE～輪舞曲～ 東京攻略ガイド	SS	A5	950	ISBN4-06-329298-3
99	機動戦士Ζガンダム 後編 宇宙を駆ける ハイパーテクニカルブック	SS	B6	930	ISBN4-06-329299-1
101	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 完全攻略ガイド	PS	A5	1200	ISBN4-06-343101-0
102	スーパーロボット大戦F 大攻略全書	SS	A5	1000	ISBN4-06-343102-9
103	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔合体の書	SS	A5	1000	ISBN4-06-343103-7
104	メダロット 公式ガイドブック	GB	B6	760	ISBN4-06-343104-5
105	仙魔活龍大戦力オシード 攻略虎の巻	SS	AS	950	ISBN4-06-343105-3
106	公式ガイドブック 桃太郎電鉄F 日本一の社長ツアード	PS	B6	900	ISBN4-06-343106-1
107	電車でGO! 運転士養成マニュアル	PS	A5	950	ISBN4-06-343107-X
108	機動戦士Ζガンダム オペレーションガイドブック	PS	B6	930	ISBN4-06-343108-8
109	グランディア 冒険攻略手帳	SS	AS	1000	ISBN4-06-343109-6
110	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ！～ 日本征服宣言！	PS	B6	930	ISBN4-06-343110-X
111	完全攻略ヨッシーストーリー 冒険ぶっく	N64	B6	950	ISBN4-06-343111-8
112	金田一少年の事件簿 星見島 悲しみの復讐鬼	SS	B6	900	ISBN4-06-343112-6
113	ロックマンDASH 鋼の冒険心 完全攻略ガイド	PS	A5	950	ISBN4-06-343113-4
114	リアルロボット ファイナルアタック 最終攻略全書	PS	A5	1000	ISBN4-06-343114-2
115	バイオハザード2 死街地脱出マニュアル	PS	A5	1000	ISBN4-06-343115-0
117	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 最終攻略ガイド	SS	AS	950	ISBN4-06-343117-7
118	金田一少年の事件簿 ～地獄遊園殺人事件～ 攻略オフィシャルガイド	PS	B6	900	ISBN4-06-343118-5
119	修羅の門 公式ガイドブック	PS	B6	950	ISBN4-06-343119-0

<以下続刊>

121	装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編 完全攻略ガイド	PS	AS	1200	4月30日発売予定
122	スーパーロボット大戦F 完結編 大攻略全書	SS	A5	1200	5月23日発売予定
123	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなけれ～ 攻略花譜 上巻	SS	A5	1200	5月20日発売予定
124	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなけれ～ 攻略花譜 下巻	SS	AS	1200	7月6日発売予定

※このリストは平成10年3月現在のものです。万一品切れの場合はご容赦ください。

霸王ゲームスペシャル120

機動戦士ガンダム ギレンの野望

制圧作戦報告書

(定価はカバーに表示しております)

構成 有限会社 ヴァリス

デザイン・DTP制作 共同印刷株式会社

カバーCG制作：松井裕一

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998

発行 平成10年4月30日 第1刷

発行者 野間佐和子

発行所 株式会社講談社

〒112-8001 東京都文京区音羽2-12-21

電話 東京 03-5395-3466 (編集部)

03-5395-3605 (販売部)

03-5395-3603 (雑誌業務部)



印刷所 共同印刷株式会社

製本所 株式会社 国宝社

©KODANSHA 1998 Printed in Japan

★添丁本・見丁本は、小社雑誌業務部宛にお送りください。送料小社負担にてお取り替え致します。

★本書の無断複製(コピー)は、著作権法上の例外を除き禁じられています

ISBN4-06-343120-7 (三編C)

■本書の内容についてのお問い合わせは、封書にて下記宛にお願い致します。なお、勝手ながら、お電話によるお問い合わせ、ならびに本書で触れていない内容についてのお問い合わせには応じられません。

【宛先】 〒112-8001 東京都文京区音羽2-12-21 講談社 第三編集局
「ギレンの野望」係

機動戦士ガンダム

ギレンの野望

制圧作戦報告書



Total control operations report

雑誌 66182-20

ISBN4-06-343120-7

C9476 ¥1000E (0)



9784063431209



1929476010001

講談社／定価：本体1000円

※消費税別、税込販売ます



KOH Game Special

A vertical stack of four white puzzle pieces arranged in a cross shape. The pieces are rectangular with various notches and protrusions designed to interlock. They are set against a dark, solid background.

The image is a vertical banner. The top half has a pink-to-white gradient background. A white, stylized floral illustration is positioned in the upper left quadrant. Below the flower, the number '120' is written in a large, bold, black font. Underneath '120', the words 'BIG DAY' are written in a smaller, black, sans-serif font. The bottom half of the banner has a solid dark navy blue background.